http://www.oldgamesitalia.net/

FAVOLOSO!!! 100 PAGINE

GAMES machine

LA PRIMA RIVISTA ITALIANA
DEDICATA AI 16 BIT!

Amiga, Atari, PC & Compatibili
Console, fumetti, Board games, etc.

MEGADRIVE HIT: GOLDEN AXE

Bomber Bob un IDEA Italiana

LOST PATROL
ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE
COLONEL'S BEQUEST
PLAYER MANAGER
HAMMERFIST
... e molti altri!

Anno III Numero 20- Maggio 1990 Lire 5000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Elvira

mistress of the dark

Elvira © & ® All Rights Reserved
Queen "B" Productions

PIU' DI DUE ANNI DI LAVORO PER REALIZZARE IL PRIMO FILM INTERATTIVO DELL'ORRORE SU COMPUTER

UNA NUOVA ESPERIENZA CHE VI FARA' RABBRIVIDIRE!

DISPONIBILE PER: AMIGA, ATARI ST, PC IBM E COMP., C64 DISCO.

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

Elvira® trademark of Queen "B" Productions

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ORA HAI UN MOTIVO IN PIÙ PER ACQUISTARE UN GIOCO *ORIGINALE* PER IL TUO *AMIGA* O PER IL TUO *PC*. IL PREZZO

£ 15000

OUTRUN - Amiga -

- Amiga, PC - LEADERBOARD

BIONIC COMMANDO - Amiga, PC -

- Amiga, PC - CALIFORNIA GOLF

STREET FIGHTER - Amiga -

- Amiga - GAUNTLET II

MOTORBIKE MADNESS - Amiga, PC -

- Amiga, PC - KNIGHT GAMES

ROLLING THUNDER - Amiga -

- Amiga - BARBARIAN

CONFLICT - Amiga, PC -

Chiedi al tuo rivenditore di fiducia la lista dei prodotti **originali** disponibili.

Distribuiti da LEADER Distribuzione s.r.l., via Mazzini 15 - 21020 - Casciago (VA) -

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DINO DINI LO SA

Disponibile per:
C64 cass./disco L.18000
Amiga L.25000

Dino Dini

WORLD CUP-KICK OFF

Dino Dini lo sa.
Sa che l'elemento più importante per un gioco di calcio è la massima giocabilità. In Franco Baresi ha messo tutto il meglio dell'esperienza maturata con Kick Off per offrire, agli appassionati di calcio come lui, un gioco che sappia ricreare la magica atmosfera dei Mondiali, e che ti faccia sentire per 90 minuti "protagonista" del campo di gioco. - Ampia visione del campo, movimento totale, possibilità di selezionare le tattiche di gioco per ogni squadra, 9 modi di calciare, possibilità di allenarsi, possibilità di spareggio, tempi supplementari. Tutto in italiano, per 1/2 giocatori.

DUTCH and DUTCH

In ogni confezione una foto di Franco Baresi con dedica a tutti gli appassionati di calcio

REFLEX

DIVERTITI CON I MONDIALI GIOCA CON FRANCO BARESI

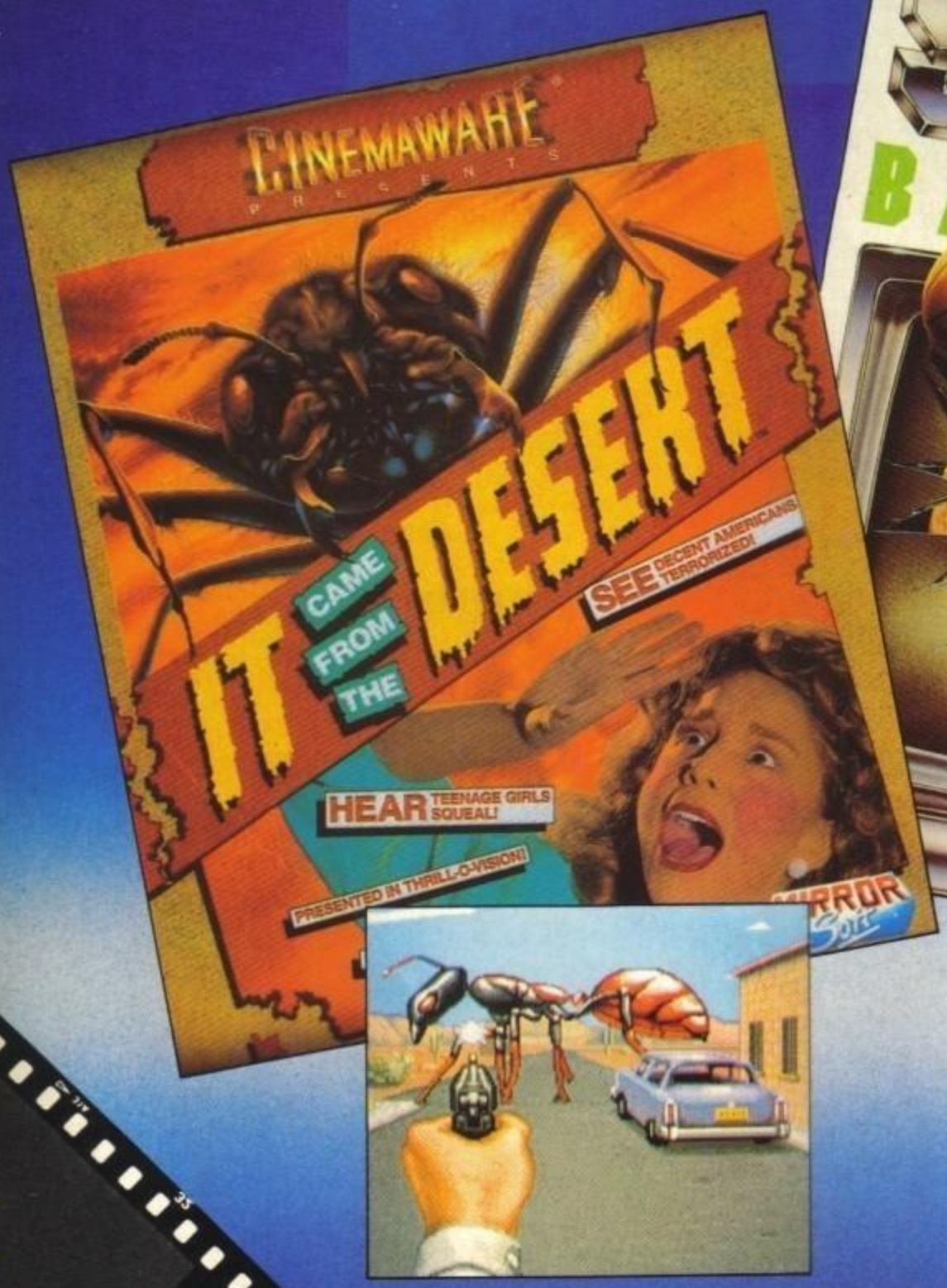
DISTRIBUITO in Italia da LEADER - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA)

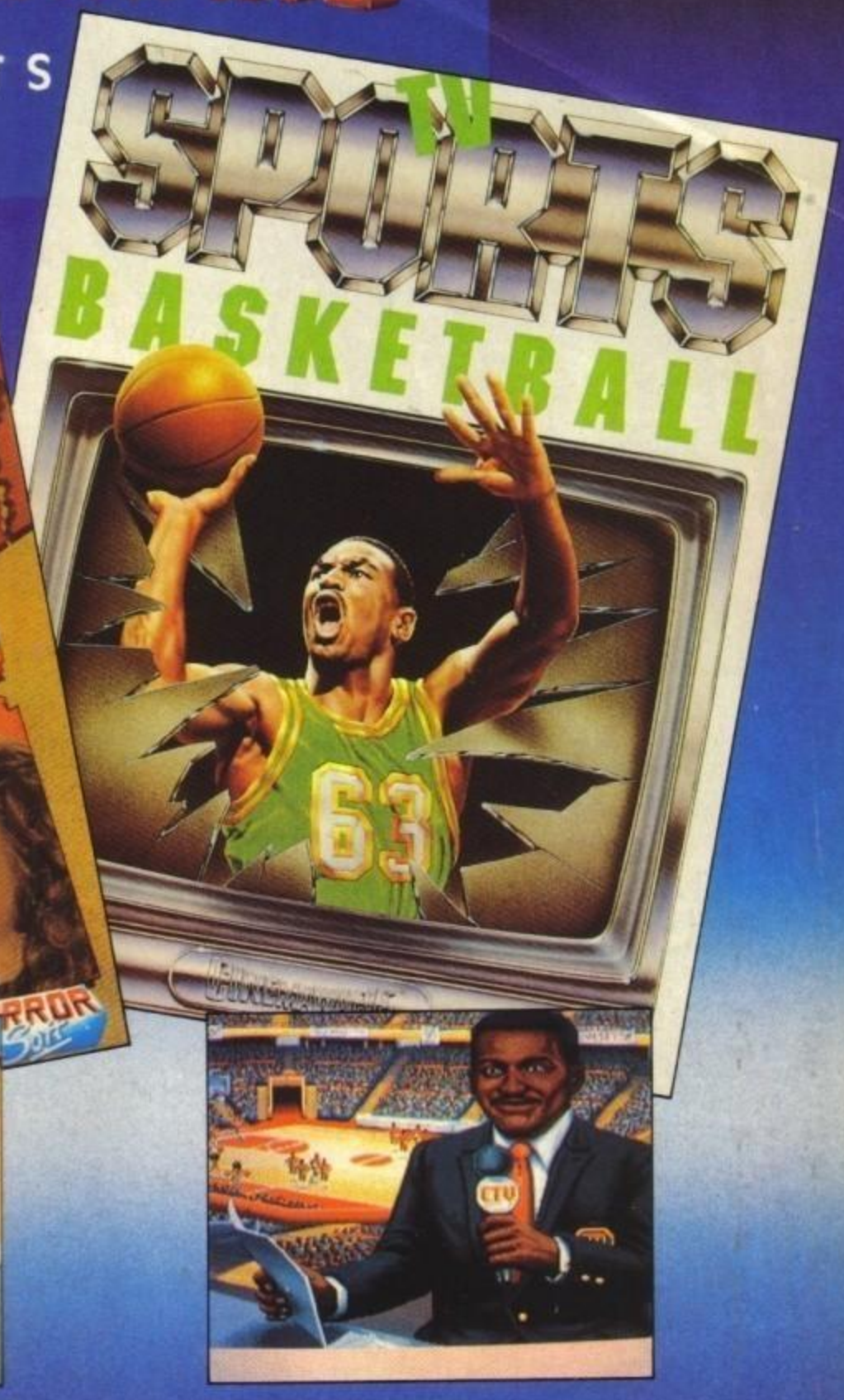
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CINEMAWARE

PRESENTS





La Cinemaware dedica uno speciale ai giocatori Amiga: IT CAME FROM THE DESERT e TV SPORTS BASKETBALL insieme !

Struggiti con il peggiore degli incubi. La fantascienza e l'inimmaginabile diventano realtà in IT CAME FROM THE DESERT!

Preparati ai riflettori dei networks, alle urla della folla: TV SPORTS BASKETBALL é una delle migliori simulazioni di pallacanestro realizzate fino a questo momento.!

IT CAME FROM THE DESERT (1 MEGA)	
(Manuale in italiano)	L. 49.000
E ora disponibile il nuovo ANT HEADS	
(Desert II)	L. 39.000
TV SPORTS BASKETBALL	L. 49.000

MIRROR Soft

LEADER DISTRIBUZIONE

Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IN QUESTO NUMERO

SPECIALI

08 Previews

14 Reviews

43 TIPS

56 Console

84 Grafica

90 LA POSTA

08 TGM PREVIEWS
Calcio e qualcos'altro...

14 LE RECENSIONI
Una marea di Star Player e qualche Top Score: i successi non mancano.

52 ANT ATTACK
IL NOSTRO MARSHAL SFIDA LE FORMICHE GIGANTI... O NO?

56 MADE IN JAPAN
La moltiplicazione delle console...

80 SUPER FLY GUYS
Finalmente rivelata la vera natura delle foto 'spaziali' di aprile !!!

84 FINGER PAINTING
Un nuovo viaggio nel mondo della grafica computerizzata a 16 bit...

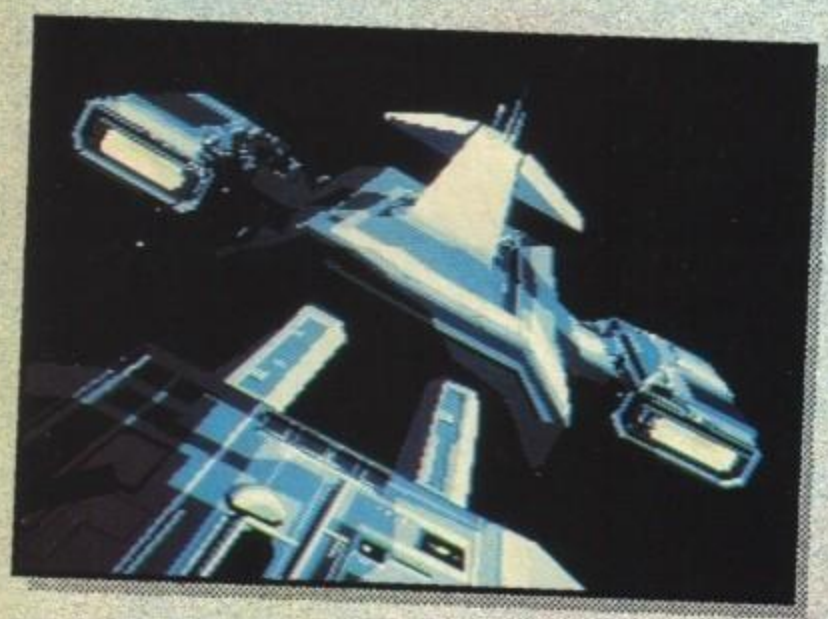
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GAMES machine

EDITIALE



Evoluzione?

Quante cose appaiono diverse da quello che sono quando ci si ferma un attimo a pensare e a guardarsi attorno: l'altro ieri, trasportando le centinaia di riviste di informatica che ho accumulato in questi ultimi cinque anni, mi è venuto il ghiribizzo di sfogliarne qualcuna... un passato ormai quasi dimenticato si è risvegliato all'improvviso, e come in un 'campo lungo' cinematografico ho rivisto tutti quei vecchi 'rottami' così lenti eppure così costosi...

Ne è passato di tempo da quando due ragazzi, in un garage degli USA, decisero di costruirsi da sé il proprio personal computer coi soldi ricavati dalla vendita di un vecchio pulmino Wolkswagen!

Modelli apparsi e divenuti leggendari, modelli apparsi e subito caduti nel dimenticatoio, modelli mai apparsi... vi dicono niente nomi come lo Spectravideo 728 oppure l'Osborne One?

La corsa verso l'hardware sempre più potente ha travolto e schiacciato i deboli germogli di un rigoglioso giardino informatico, e ancora oggi l'Amiga 1000 lascia il posto al 500 e poi al 2000, al 2500 e poi al 3000... fino all'Amiga 1000.000 e oltre?

Oppure, nel caso dell'ST, dal 520 si è passati al 1040, poi al Mega e all'STE... e nel mondo MS DOS i passaggi 'evolutivi' sono stati altrettanto evidenti.

Ma possiamo veramente parlare di evoluzione? Nel caso dell'hardware certamente, non ci possono essere dubbi quando la velocità operativa aumenta e così la memoria. E quando da un XT si passa ad un AT l'evoluzione è anche benvenuta.

Ma il software? I poveri programmatori, impegnati a sfruttare le risorse di un modello, si adatteranno facilmente ai modelli successivi? Oppure continueremo ad assistere alle solite 'incompatibilità verso il basso'?

E, in fondo, abbiamo davvero bisogno che il nostro computer raddoppi la velocità del clock e triplichi la sua memoria? Oppure si tratta soltanto di realizzare un software migliore che sfrutti — finalmente — le risorse dei modelli già esistenti e diffusi?

Bonaventura Di Bello

Editore: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20101 Milano **Direttore Responsabile:** Roberto Ferri **Direttore Esecutivo:** Bonaventura Di Bello **Capo Redattore:** Giorgio Baratto **Coordinamento Editoriale:** Marco Auletta **Digital Layout:** Max Di Bello **Redazione:** Stefano Gallarini, Paolo Cardillo, Marco Galardi, Carlo Santagostino, Luisa Meneghini, Simone Crosignani, Massimo Reynaud, William e Giorgio Baldaccini, MBF - **Grafica:** Donatella Elia **Redazione:** Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 6468706 - **Videotel Mailbox** 013171679 - **Fotolito** European Color di Lavezzi - Milano **Stampatore:** Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) **Concessionario di pubblicità:** SPAZIO 3 - Piazzale Archinto, 9 - 20159 - Milano - tel. 02/6882708-66800246 **Distribuzione:** ME.PE. S.p.A. - Via Famagosta, 75 - 20124 Milano
Su licenza di *NEWSFIELD PUBLICATION*
Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano N° 587 del 19/9/88 - Pubblicità inferiore al 70%
Abbonamento 11 Numeri £50.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l. - V. della Spiga, 20 - 20121 Milano

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM Anticipazioni

by B.D.B.

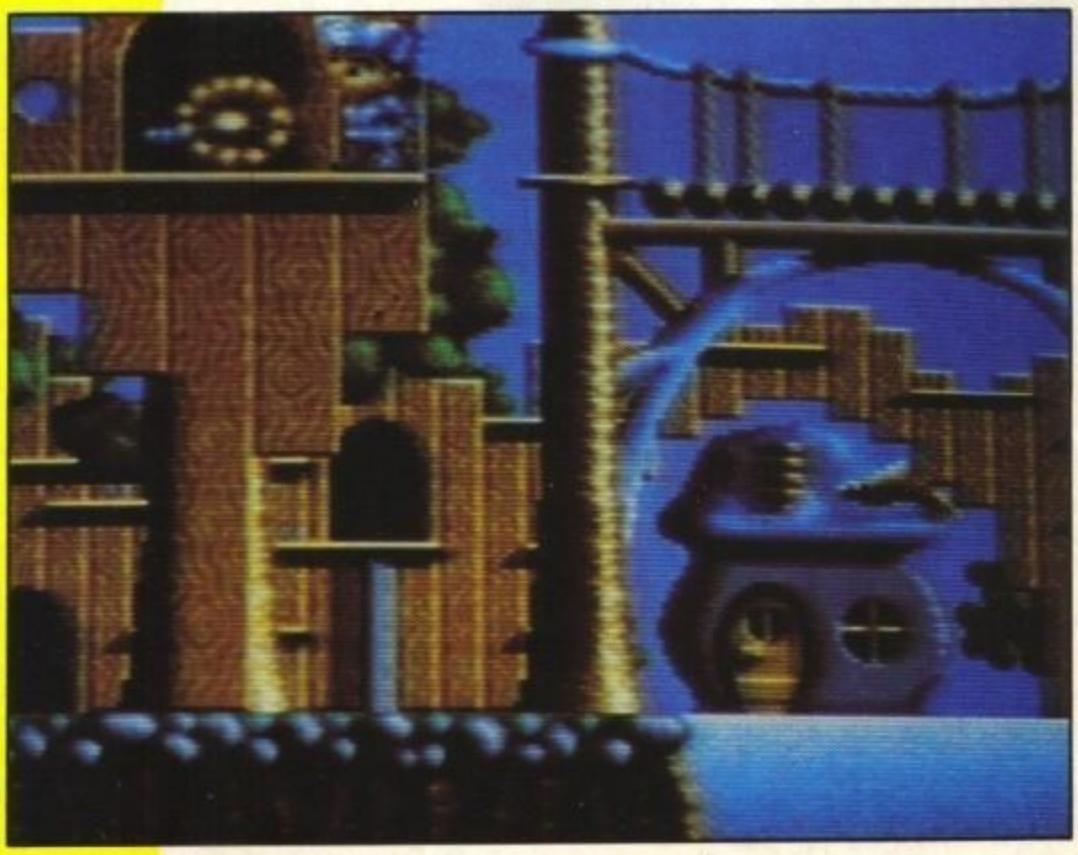
Un altro mese 'incerto': di movimento sotterraneo ce n'è tanto — si avverte quasi il brontolio lontano di un terremoto — ma per ora possiamo mostrare solo la punta dell'iceberg. Vi accontenterete? Beh, considerato che da qualche mese le recensioni superano — nel numero di titoli — le anticipazioni, non potete lamentarvi, anche perché questo e indice di una maggiore puntualità da parte dei produttori.
E allora godiamoci ancora una volta le preview a sedici bit in attesa di un tornado produttivo di quelli...

DONZELLE CERCASI

Tre sfere scarlatte che proiettano un'ombra su uno sfondo a righe: dieci punti a chi indovina di quale software house si tratta... cosa? Nessuno la conosce? Ma allora le confezioni dei giochi non le guardate... oppure non le avete, brutti pirati! Scherzi a parte, qualcuno si sarà certo accorto che parlavamo della System 3. Cosa c'è di nuovo, chiedete? Dunque, un attimo di attenzione: se in questi giorni di maggio frequentate i negozi di videogame potreste imbattervi in una scatola che porta il titolo di Flimbo's Quest, e prima di leggerne la recensione su TGM di giugno magari vi interessa sapere cosa c'è dentro.
Come lo immaginate un personaggio che porta il nome di Flimbo? Prima di tutto stile cartone animato, magari di quelli 'carini'. Giusto. E il tipo di gioco? Un platform game, azzeccato!
E il titolo di questa preview vi ha lasciato sospettare che ci possa essere di mezzo una fanciulla da salvare... ma come siete perspicaci!
Certo, la fanciulla — Pearly — c'è, ed è stata rapita da un malvagio scienziato che ne sta prosciugando tutta l'energia vitale: il mentecatto ha sbagliato un esperimento, e invece dell'immortalità si è beccato un processo di invecchiamento precoce, per cui cerca di rifarsi con i fluidi vitali della poveretta.
Sarà vostra cura raggiungerla saltando, evitando ostacoli, raccogliendo preziosi oggetti, acquistando quello che trovate in vendita di utile fino a trovare il castello in cui ella — sospiro! — è rinchiusa...
La prima versione ad apparire sugli scaffali del vostro negoziante sarà quella per Amiga, seguita da quella per ST.

Lo Spirito del Ninja

Qualcuno si sarà scervellato sulle foto pubblicate tutte assieme senza descrizione nelle preview del numero scorso, e ci sarà persino chi avrà pensato ad una serie di 'pesci d'aprile': per quanto riguarda le due foto 'spaziali' troverete tanto di articolo in fondo alla rivista (Super Fly Guys), mentre la foto di sinistra in cui un ninja correva sotto l'attacco di vari nemici e... sì, proprio lui, il coin-op della Irem convertito per Amiga, Ninja Spirit!
Adesso tornate a guardarvi la foto e sbavate nell'attesa...

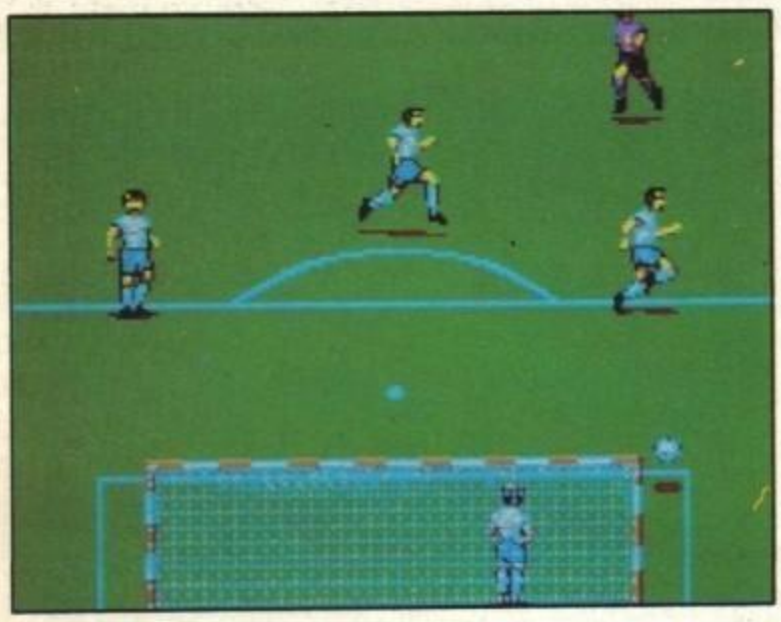


http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL CALCIO DEFINITIVO

Mondiali alle porte, non poteva mancare la solita ondata di simulazioni calcistiche relative: il mese scorso vi abbiamo parlato dell'imminente F. Baresi World Cup Kick Off, e adesso è il turno di World Cup '90 della Virgin Games.
Di materiale informativo non ne abbiamo, ma le prime immagini che ci vengono proposte — nelle versioni PC e Amiga — fanno davvero un'ottima impressione. Non siete d'accordo?

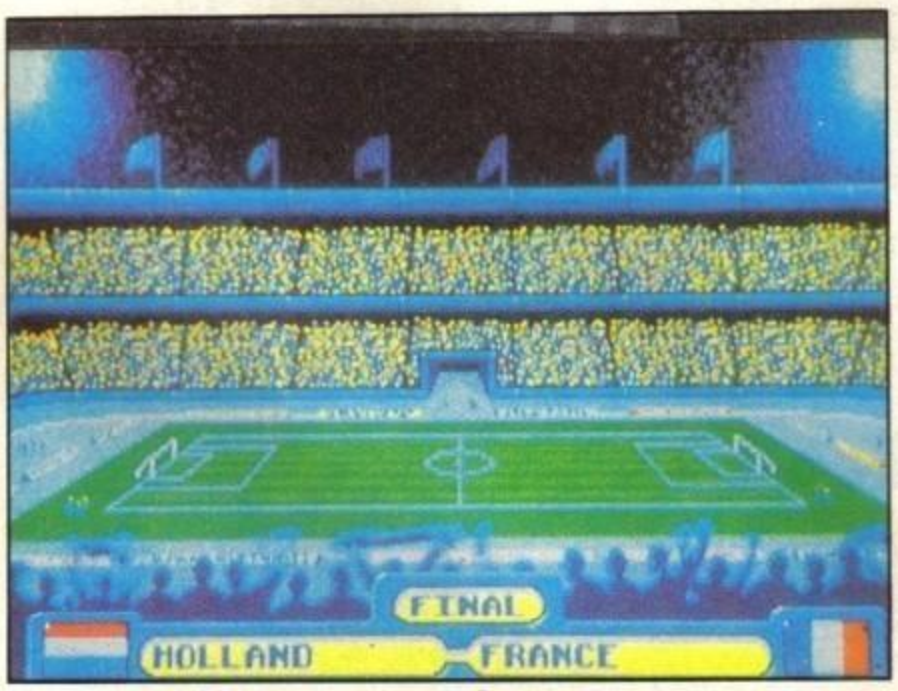


... E FU ANCORA CALCIO

Esultate, pallonofili! E beccatevi anche quest'altra simulazione della Krisalis: Manchester United Football Club, che porta la firma Teque. Azione e strategia vi terranno incollati allo schermo del vostro Amiga, se questo gioco — già in ritardo nella sua uscita — riuscirà finalmente a raggiungere i negozi per maggio o giugno.
E intanto, c'è già qualcuno che parla di un seguito di MicroProse Soccer (vedi foto) intitolato World Soccer.

CAOS... GENERAZIONALE

Non mi dite che non conoscete Dynasty... no, che avete capito, niente a che vedere con gli sceneggiati: stavo parlando di Dynasty Wars, il coin-op della Capcom. Eh, sì, lo stanno proprio convertendo, e presto tutti i possessori di Amiga ed ST potranno guidare i quattro valorosi samurai contro i ribelli che hanno mandato in rovina la dinastia degli Han. Quando? Presto, anzi a giugno.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

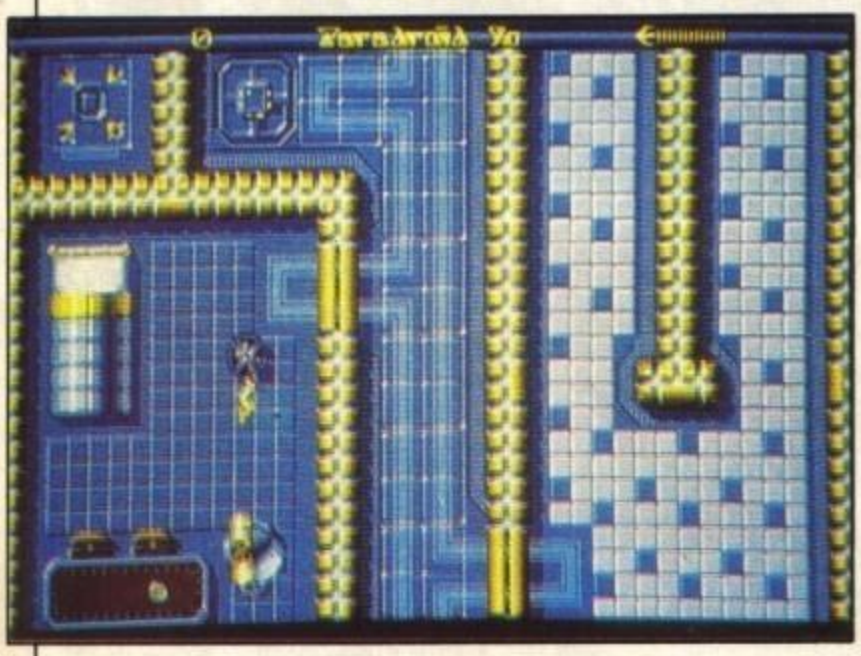
http://www.oldgamesitalia.net/

L'ULTIMA?

Quando ho visto le foto non potevo crederci: Lord British ha colpito ancora, e per la sesta volta consecutiva!
La presentazione è tutta un programma, e il programma è tutta una presentazione... insomma, godetevi le immagini e sognate pure, che tanto il sogno si avvera, come sempre...

BRAYBROOK HA FATTO SEDICI !!!

Ed eccolo qua, finalmente, il nostro caro vecchio Paradroid in versione sedicibittiana — Amighiana, per l'esattezza.
A dire il vero si chiamerà Paradroid 90, giusto per far capire che l'ha appena finito... contenti?



I MORTI VIVENTI

Ricordate Zombi di Romero? Ultimamente è apparsa nelle edicole anche la videocassetta, e la nascita — in Italia — di una collana Horror che affianca quella di Fantascienza Urania della Mondadori, insieme alla pubblicazione sempre più frequente di romanzi in veste di lusso prodotti dalla penna di autori come Stephen King sono tutti sintomi di un nuovo, crescente interesse dei giovani per il genere Horror (basta parlare con Giorgio o con MBF per capirlo).
Se poi consideriamo che la Ubisoft nell'orrore ci sguazza da matti, non potevamo che aspettarci un nuovo titolo 'splatter': questa volta si tratta di un gioco liberamente tratto dal secondo episodio della trilogia 'Zombi' di Romero.
Lo schema di gioco è sullo stile del vecchissimo Aliens e di altri giochi simili, dove si guidava un gruppo di persone tenendo sotto controllo il loro status, mentre in una finestra scorrevano le animazioni della scena inquadrata in quel momento.
Abbiamo visto qualche screen della versione Amiga, e ve lo proponiamo nell'attesa di recensire il gioco vero e proprio, magari sul prossimo numero.

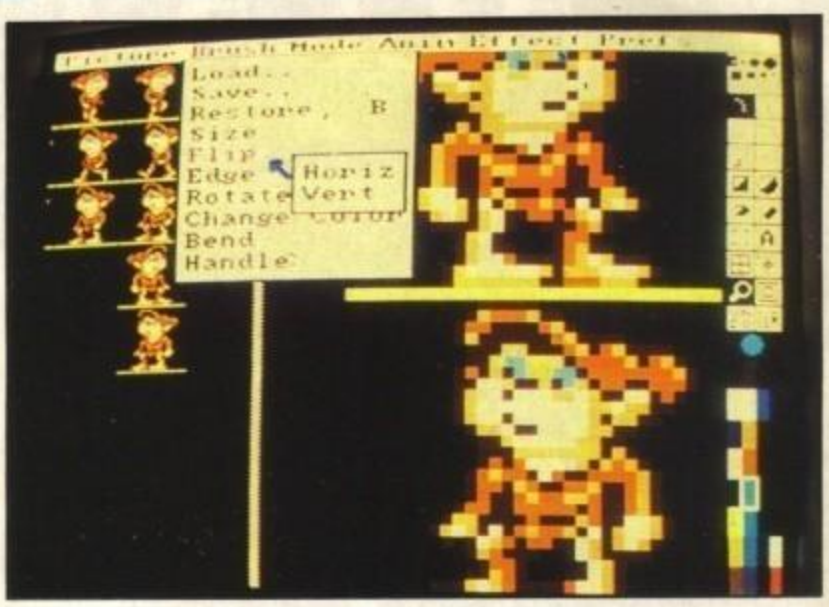
GUERRIERI D'ACCIAIO

Doveva apparire come recensione su questo numero, ma a questo punto penso proprio che sarà spostata a giugno: non potevamo però anticipare un gioco tanto atteso dai Battletechiani senza mostrarne almeno una foto: pazientate ancora un numero, e poi potrete decidere se acquistare o meno Mech Warrior dell'Activision, ok?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E sul prossimo numero...



Visto che siamo stati sommersi da un sacco di materiale, e che alcuni degli articoli ricevuti sono delle vere prelibatezze, non resistiamo alla tentazione di sviscerarvene qualcuna, e allora preparatevi a leggere sul prossimo numero...

SI PUO' FARE?!?

Come nasce una serie di 'giochi impossibili' e si sviluppa: il team della WJS ci svela il processo che ha trasformato la 'sfida' di creazione di tre programmi in realtà...

C.E.S. REPORT

Il Consumer Electronic Show è sempre una miniera d'oro di informazioni e novità: vi proponiamo tutto il meglio, il peggio e tralasciamo quello che non interessa a nessuno (semplice, no?).

PROGETTISTI DEL DIVERTIMENTO

Come lavorano coloro che progettano un gioco? Vi piacerebbe saperlo? Scommettiamo di sì, e siamo sicuri che scoprirete un sacco di cose interessanti...

... e tantissime anticipazioni, recensioni, trucchi (cercheremo di fare una pausa con le soluzioni, vista la scorpacciata degli ultimi numeri), lettere 'serie' e non, notizie e — come sempre — il meglio del meglio.

Al prossimo numero, quindi!

point B.C.S.

Via Montegani, 11 - 20141 MILANO

C 64 + Registratore	L. 320.000
AMIGA 500 COMMODORE ITALIANA	L. 750.000
AMIGA 500 1 mega	L. 900.000
AMIGA 2000	L. 1.750.000

IMPORTAZIONE DIRETTA XT/AT

IL PIU' GRANDE ASSORTIMENTO DI GIOCHI ORIGINALI

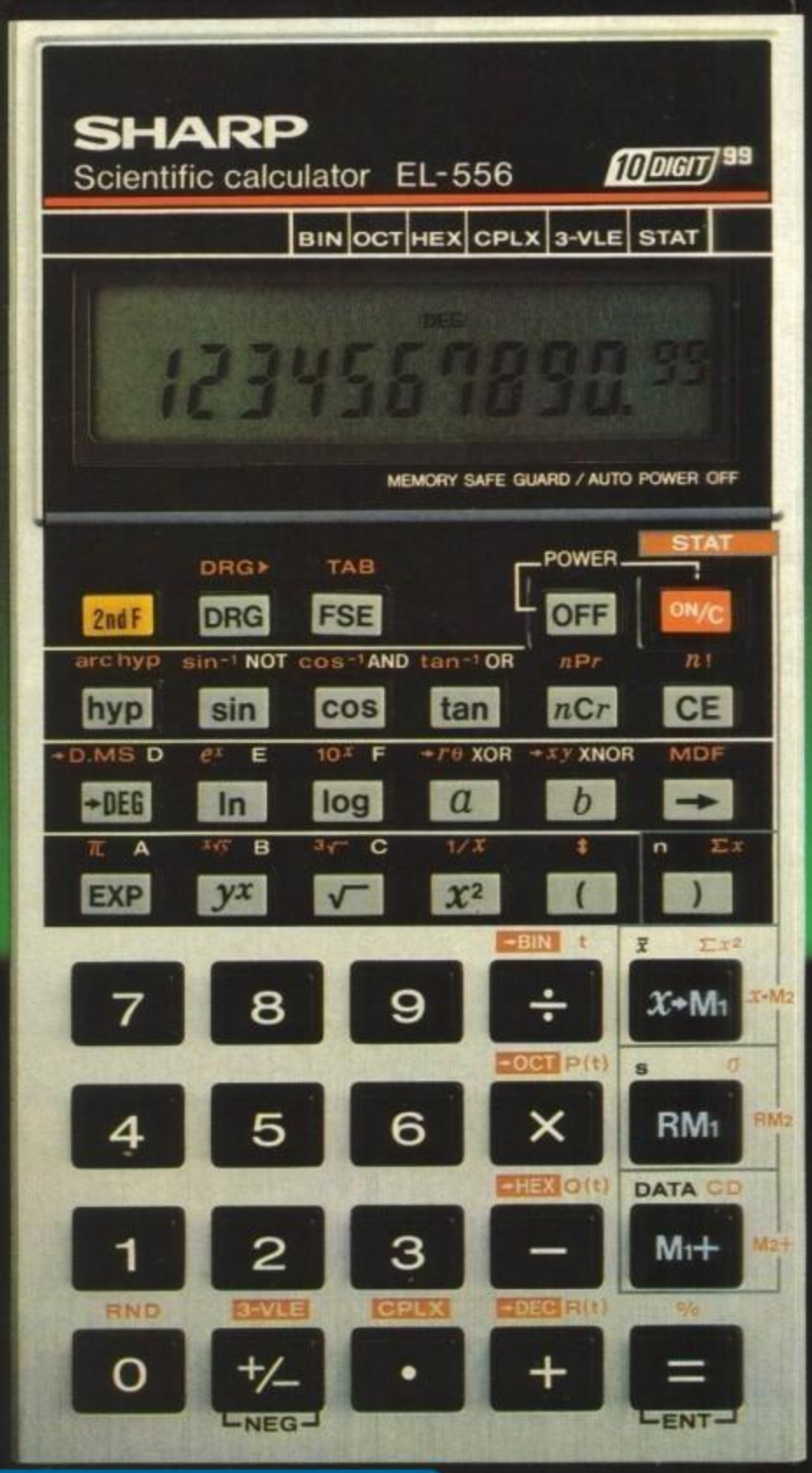
Tel. 02/84.64.960 - Fax 02/89.50.21.02

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PRENDETE LA SCUOLA ALLA LEGGERA.



Nella scuola, si sa, quello che conta sono i risultati. Sharp vi propone il modo migliore per ottenerli: la calcolatrice scientifica Sharp EL 556 ha 112 funzioni (93 scientifiche e 19 di calcolo) fra le quali le trigonometriche, trigonometriche inverse, logaritmiche, iperboliche, iperboliche inverse, statistiche e in più la funzione di generazione di numeri casuali. Inoltre nella Sharp EL 556 si possono immettere formule complesse a 15 livelli di parentesi e 4 livelli di operazioni in sospeso. Altre sue caratteristiche sono: possibilità di calcolo con numeri complessi, binari, ottali e esadecimali. Chiave FSE, mantissa a 10 cifre ed esponente numerico a due cifre, calcoli in gradi, radianti, gradienti, soluzioni di equazioni lineari a tre variabili. Tutto ciò in soli 73 grammi. Sharp EL 556: prendete la scuola alla leggera e vi sarete tolti un grosso peso.

melchioni
concessionaria per l'Italia

SHARP

CALCOLATRICI SCIENTIFICHE.

ADART C&C&C&P

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM REVIEW

AMIGA:

Beyond The Ice Pal.	[L. 29.000]	69
Bomber Bob	[L. 29.000]	72
Black Tiger	[L. 29.000]	26
Block Out	[L. n.p.]	73
Dragon's Breath	[L. 49.000]	36
E-Motion	[L. 25.000]	38
Esc. From Singe's C.	[L. 99.000]	30
Hammerfist	[L. 49.000]	28
Knight Of The Krist.	[L. n.p.]	76
Player Manager	[L. 39.000]	14
Rock Star Ate My H.	[L. 15.000]	74
The Lost Patrol	[L. 29.000]	20
Warhead	[L. 49.000]	34

ATARI ST:

Beyond The Ice Pal.	[L. 29.000]	69
Crackdown	[L. 29.000]	17
Midwinter	[L. 69.000]	18
Player Manager	[L. 39.000]	14
Space Ace	[L. 99.000]	71
Tower Of Babel	[L. 59.000]	32

PC MS DOS:

Colonel's Bequest	[L. 89.000]	24
Harpoon	[L. 79.000]	62
Knights Of Legend	[L. 49.000]	40
Space Harrier	[L. 29.000]	70
Top 10 Solid Gold	[L. 49.000]	64

SEGA M/DRIVE:

Golden Axe	[L. 86.000]	77

I prezzi sono riportati a puro titolo indicativo, pertanto i lettori sono invitati a richiederne conferma al negoziante o all'importatore. La redazione non si assume responsabilità in caso di errore o mancanza (cercate di capirci...).

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PLAYER MANAGER

ANCO

The Games machine

TOP SCORE

L'incredibile Dino Dini ce l'ha fatta: ha unito Football Manager e la sua opera meglio riuscita, Kick Off, ed ha ottenuto un gioco davvero strepitoso, sotto tutti i punti di vista...

Ci sono talmente tante cose da dire che mon so proprio da che parte incominciare: premetto solo che Player Manager è galattico, quindi mettetevi il cuore in pace e leggete pure con calma.

Dunque, partiamo dall'inizio: appena inserito il disco appare uno screen veramente penoso, forse meglio di quello di Kick Off (vi ricordate? Aaaargh!), ma comunque sempre molto sotto la media, ed un pointer a forma di pallone che, se mosso, rotola come se fosse attaccato allo schermo.

Non si ha il tempo per compiacersi di questa innovazione che, voilà, il menù iniziale, in italiano: già perché il gioco, prima di essere lanciato nel nostro paese, è stato tradotto, ma sfortunatamente molto male, tanto che alcune squadre di medio-scarso livello, ma pur sempre militanti nella massima serie quali la Juve e l'Inter (Simone ti picchio NdMA) non figurano nella lista dei teams di serie A e i punti per ogni partita vinta sono tre come nel calcio britannico, il che ha fatto disperare non poco il povero Giorgio della nostra redazione che ha deciso di andare a scioperare nudo davanti alla sede della Federazione Inglese Gioco Calcio affinché anche loro adottino la "legge dei due punti". Certo, le incongruenze non sono pesantissime, per fortuna, ma poca attenzione in più sarebbe bastata per rimediare a questi errori.

Dicevamo, il menù permette di operare quattro scelte e cioè due opzioni per partire da un campionato precedentemente salvato (è possibile decidere se partire dall'inizio della stagione o dalla giornata in cui la partita è stata salvata), l'opzione Demo e nuova partita. Naturalmente almeno la prima volta bisogna scegliere quest'opzione e... qua sono dolori! Già perché il computer genera un campionato diverso ogni volta: ciò significa che i mille giocatori di ogni squadra hanno caratteristiche sempre diverse, che le squadre hanno livelli di forza pure sempre differenti, il tutto per quattro leghe, più quella internazionale, GASP! Ovviamente c'è il rovescio della medaglia che questa volta è rappresentato dal tempo d'attesa: infatti per attendere che il computer compia quest'operazione, bisogna lasciar trascorrere quasi un quarto d'ora! Ma se considerate il calcolo eseguito, il fatto che potete salvare questo campionato una volta calcolato ed evitare quindi l'attesa, così come giocare un campionato standard, sempre uguale, con l'opzione Demo, senza aspettare neanche un decimillesimo di secondo, ed infine se tenete presente quante ore giocherete con quella lega, vi renderete conto che questo tempo è un'inezia!

Una volta terminati i calcoli ci verranno fornite le caratteristiche del giocatore che impersoneremo: già perché oltre ad allenare bisogna pure giocare, altrimenti perché si chiamerebbe Player Manager? Sul video vediamo l'eta del nostro giocatore, le sue caratteristiche, la sua posizione abituale in campo, il suo nome ed il team d'appartenenza e che noi controlleremo. Gli ultimi due nomi, quello del calciatore e della squadra, possono essere modificati a piacimento, così non preoccupatevi, potete pure chiamare il vostro eroe come i vostri idoli della domenica come Van Basten, Donadoni, Baresi, Maldini...

Infine possiamo scegliere se giocare

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

con tutta la squadra (come accadeva normalmente in Kick Off) o se controllare esclusivamente il nostro giocatore, assistendo alle prodezze e agli errori dei nostri compagni quando non abbiamo la palla e tenendo conto che, se infortunati e squalificati, assisteremo impotenti ai match senza nulla potere (o quasi, poi vedremo).

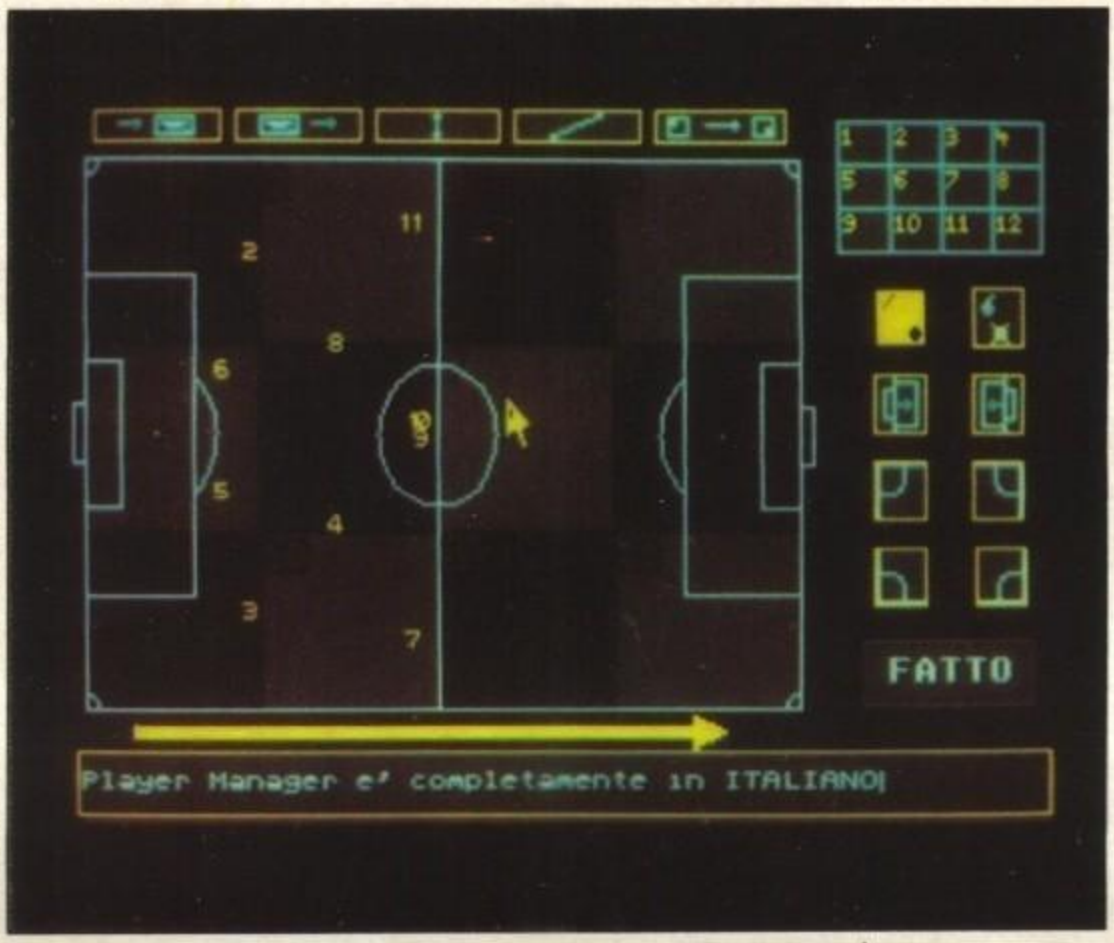
Ma ecco finalmente il menù principale: in basso troviamo l'indicazione del nostro prossimo incontro e poi possiamo scegliere tra numerosissime opzioni che meritano di essere raccontate per la loro completezza.

La prima ci permette di visionare la squadra, con la lista dei giocatori e la scheda COMPLETA di ogni giocatore e quando dico COMPLETA intendo COMPLETA!!! Peso, altezza, età, forza, agilità, resistenza, cattiveria, morale, abilità nei vari ruoli del campo, statistiche della stagione passata, statistiche del campionato attualmente in corso, durata del contratto, situazione fisica, valore sul mercato, eventuale malcontento del giocatore in questione e tanta, tanta, tanta altra roba.

Ripresomi dallo shock passo alle solite opzioni, coppa, campionato, con la lista delle partita, la classifica... solite cose.

Ecco la situazione del club: bilancio della gestione finanziaria (un'altra lista lunghissima e che comprende davvero TUTTO!), percentuale di bravura, le statistiche delle ultime stagioni disputate e un'opzione che permette di vedere di volta in volta tutti i risultati dlle partite disputate dalle altre squadre in dettaglio con ammoniti, infortunati, etc. opzione molto ben curata ma forse superflua perché porta via molto tempo visionare ogni volta risultato per risultato.

Si passa così attraverso l'opzione salvataggio all'opzione Manager: qui si ha un resoconto sul morale della squadra, sull'abilità calcolata in decimi dei vari reparti della nostra squadra. Si può così decidere per un allenamento extra, oppure se riposare o ancora se cambiare le tattiche. Si accede cosi al solito menù degli schemi (i quattro del primo Kick Off), tranne che ora possiamo vedere il campo dall'alto e i giocatori contrassegnati da un numero, osservare la loro disposizione in una particolare situazione come un calcio d'angolo, una punizione, un rigore o quando la palla è in una determinata posizione del campo, osservare lo spostamento del centravanti, la disposizione dei terzini e, naturalmente, modificare il tutto, salvarlo e, in un'altra partita, ricaricarlo. Mi rendo conto che con le sole parole non riesco a descriverlo, ma è qualcosa di veramente fantastico, super, galattico.

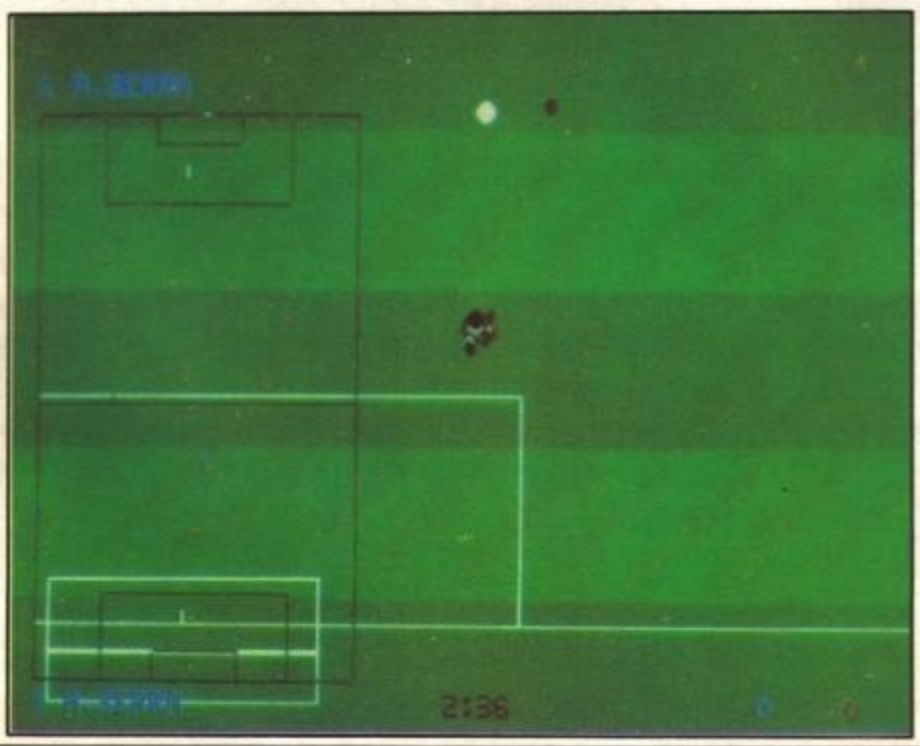


Magari però le tattiche vanno bene, è che manca una mezzala veramente forte: basta andare nella lista trasferimenti, scegliere il livello del possibile acquistato, anche guardando il budget della società, guardare le statistiche del giocatore in questione, fare un'offerte ed incrociare le dita. Già perché la trattativa può essere interrotta dalla società perché troppo dispendiosa ed inoltre si possono fare solo due tentativi d'acquisto a settimana, così calma e gesso con gli acquisti.

Infine l'opzione più mitica: la partita!!! Ecco un resoconto completo sui nostri avversari, con tanto di statistiche team e scheda personale di ogni giocatore, come accadeva precedentemente per i nostri giocatori!

Ma ecco il nostro team: a questo punto, dando magari un'occhiata alle caratteristiche dei nostri calciatori, bisogna assegnare le undici maglie da titolari e le due da riserve, ricordandosi di includerci se abbiamo scelto di giocare con un solo uomo anziché con tutta la squadra e la tattica da adottare.

Ora si può scegliere fra tre modi per disputare il match: con il primo si ha solo il risultato finale e la lista ammoniti, espulsi, infortunati e marcatori. Con il secondo SI GIOCA A KICK OFF (le maiuscole sono d'obbligo): è proprio Kick Off (anzi Extra Time, visto che le condizioni del campo cambiano per ogni partita), solo che i giocatori si possono



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

infortunare se subiscono un fallo duro, possono essere sostituiti nel corso dell'incontro (ma solo dopo una punizione o una rimessa, come nella realtà), così come le tattiche. Inoltre, dato che come ho scritto poco fa si può controllare anche un solo giocatore è possibile scegliere se avere un'inquadratura della palla (come in Kick Off) o del nostro giocatore e, persino, di qualsiasi altro dei ventidue giocatori presenti sul terreno di gioco. FANTASTICO!

Con l'ultimo modo, pensate un po', avete presente la mitica mappa che c'è sempre nell'angolo a sinistra in alto? Ecco, provate a giocare una partita solo guardando quella mappa!!! Il tutto è molto più veloce, il cronometro scorre molto più in fretta ed il nostro giocatore si distingue perché non è un solo pixel ma ben quattro (questo accade anche nella mappa normale giocando la partita con il secondo modo)!

Al termine dell'incontro ci viene fornito il bolettino della Lega con riferimenti su eventuali incidenti sul nostro o su gli altri spalti, penali da pagare, nuove sponsorizzazioni ed infine suggerimenti tattici su come far giocare questo calciatore o su dove spostare quest'altro.

STUUUUUUPEEEEENDOOOOO.

Complimenti, per primo a Dino Dini per aver realizzato un gioco così perfetto, poi ai responsabili marketing della Anco che non ci hanno tempestato per mesi con fax, foto e volantini vari, promettenti improbabili capolavori (come è accaduto per Power Drift) ed infine ai "capoccia" della software house d'oltremanica che hanno deciso di non legare questo gioco a qualche nome importante del calcio britannico (anche se si vocifera di un Franco Baresi's Kick Off, ma era inevitabile: obiettivamente parlando è il miglior giocatore del mondo insieme a Galli, Tassotti, Maldini..... allenatore Sacchi, olè! NdS), d'altronde il mome di Dino Dini è, già di per sé, garanzia di qualità!!!

Player Manager è, contemporaneamente, la miglior simulazione, il miglior gioco sportivo ed il miglior game manageriale finora realizzato su un 16 bit e questo già la dice lunga sul livello di PM!!!

Altro che Manchester United (io l'ho visto in anteprima, ma lo recensiremo al più presto: comunque, ve lo dico nel caso ne abbiate già sentito parlare bene su quella rivista che

sapete, è una schifezza pazzesca)!!! Se pensavate di aspettare di vedere Manchester o Liverpool prima di scegliere, scordatevelo: uscite ADESSO e andate a comprare Player Manager!!!

Non starò a spiegarvi perché Player Manager ha preso BEN 98%, ma perché gli abbiamo dato SOLO 98%! Beh, un paio di bugs alla Dino Dini ci sono (ma sono talemnte rari ed ininfluenti...), si prendono tre punti per vittoria, non ci sono Juve ed Inter in serie A, ma per il resto è, insieme a TV Sports Basketball, il gioco sportivo di tutti i tempi!

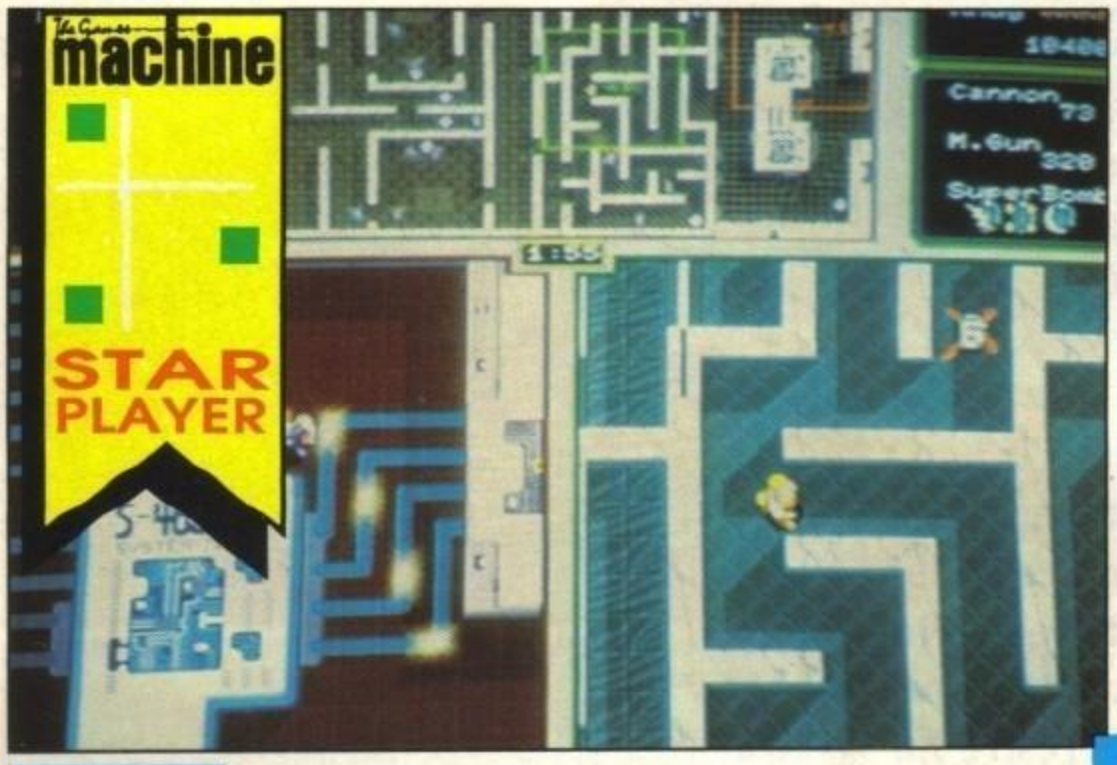
Globale 98%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CRACKDOWN

US GOLD



IL duo di questo gioco (conversione di un coin-op Sega) è al centro di una missione terribile: infiltrarsi nel castello del bio-ingegnere maniaco Dottor K (questo lo conosco. NdT.). All'interno della sua proprietà il dottore ha allestito il suo esercito personale di soldati con il quale spera di conquistare il mondo. Su ognuno dei sedici livelli del gioco ci sono tre grandi dispositivi ad esplosione. Il vostro scopo è innescare la procedura d'esplosione e poi uscire di lì a gambe levate!

Come Gauntlet, il gioco si vede dall'alto e c'è un tortuoso percorso da affrontare. All'inizio avete tre armi: un mitragliatore, un lanciarazzi e una scorta di super bombe. Le munizioni sono limitate ma l'onnipresente cestino delle provviste potrà accogliere più oggetti quando le stesse diminuiranno. Per contro, le scorte di munizioni devono sempre essere reintegrate perché soldati e droidi nemici non finiscono mai. Nelle emergenze si possono usare mani e piedi, anche se non è consigliabile visto che il nemico è tanto provvisto di armi quanto voi quando cominciate.

Un piccolo radar in cima allo schermo vi mostra la vostra posizione, quella dei nemici e, cosa più importante, dove piazzare gli esplosivi per attivarli. Il tempo è un fattore fondamentale, specialmente quando il primo esplosivo è stato innescato - sono concessi tre minuti per piazzare tutti gli esplosivi e filare.

Più avanti procedete nel gioco, più dura diventa l'azione. I puzzle più avanzati propongono piastrelle e passaggi che scompaiono, lava e una sezione terribile che dovrete affrontare con la massima attenzione.

ST

La US Gold rivendica la perfezione arcade di Crackdown, e chi potrebbe ribattere dopo aver dato un'occhiata alla versione ST? Persino la sequenza introduttiva è stata inclusa. Gli sprite sono dettagliatissimi così come i numerosi fondali. Il suono è un mix di piacevoli motivetti ed effetti arcade. Quindi smettetela di infilare soldi nel coin-op: questo è il vero affare che aspettavate!

Globale 90%

Dal coin-op all'home computer

Il cuore di molte macchine da sala è una piastra a circuiti stampati. In questa massa di chips, resistori, condensatori etc. si nasconde un gioco. Di solito, quando arriva un nuovo gioco, si toglie la vecchia piastra e si infila quella nuova — no problem. Crackdown però è un po' speciale perché è una delle macchine col nuovo Sistema 24 della Sega — gran parte del programma viene caricata da uno speciale hard disk all'interno del cabinato. La macchina stessa si basa su un 68000 (come l'Amiga e l'ST), con scrolling hardware e suono stereo digitale. Buona parte del peso del cabinato deriva dallo speciale monitor a schermo largo, progettato per la visione contemporanea di due giocatori. La versione da casa, superbamente convertita dalla Arc Developments, ha creato qualche problema -soprattutto per i complessi sprite. Ci sono nove modi in cui l'eroe può morire, per non parlare dei movimenti, con le mitragliatrici che sparano e gli sfondi che scorrono. Ma quei geni della Arc hanno preparato dai 3000 ai 5000 frames di animazione per l'intero gioco. E parlano fieramente di perfezione arcade a 16 bit. E chi siamo noi per sostenere il contrario?

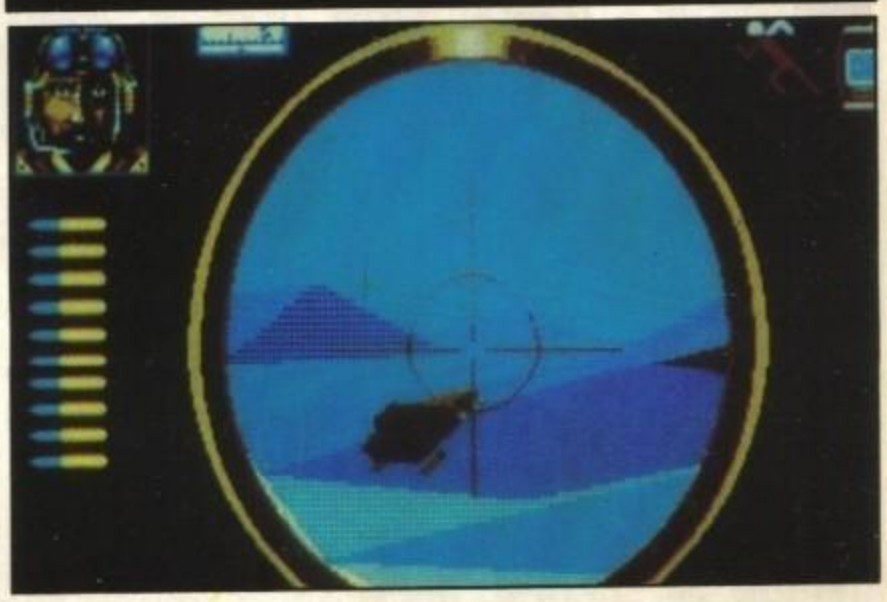
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Review

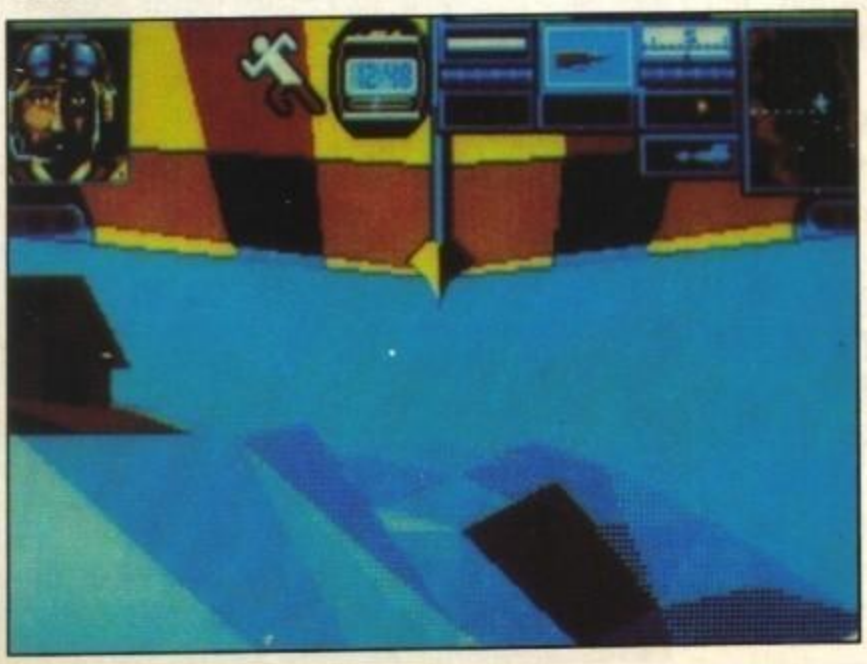
MIDWINTER

RAINBIRD



Gira e rigira, è successo. Il famoso "Inverno Nucleare" (o postatomico) è giunto sulla terra, ma non grazie (si fa per dire) ai vari missili nucleari sparsi un po' per tutta la superficie del pianeta in questo momento, ma grazie (sempre si fa per dire) a una sfortuna modello Fantozzi che ha guidato una gigantesca meteora fino alla Terra l'8 Settembre 2039. Questo ammasso di roccia volante con la sua esplosione dovuta al contatto non proprio delicato con il suolo terrestre ha alzato tonnellate e tonnellate di terra e polvere. Quest'ultima è rimasta in sospensione nell'aria e lentamente è andata a coprire tutto il globo terracqueo...

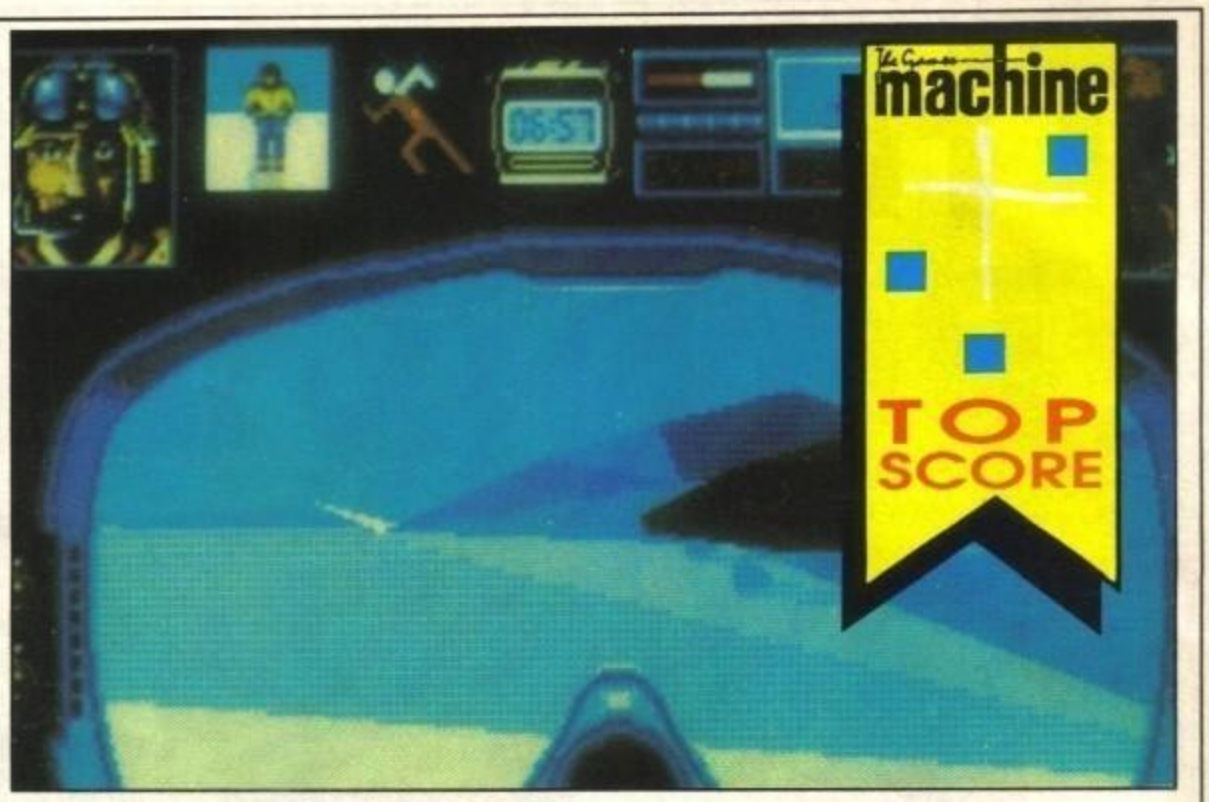
La Terra cominciò così la sua nuova era glaciale, poiché la polvere ricoprendo tutto quanto non lasciava passare la luce e il calore del sole, o perlomeno non tutto. A seguito dell'impatto vi furono tremende conseguenze come maremoti, terremoti, esplosioni vulcaniche e chi più ne ha più ne metta. Altre conseguenze furono la perdita dei raccolti per la mancanza di sole e l'invivibilità delle zone già fredde ora completamente ghiacciate.



Lentamente però i ghiacci del polo nord e del polo sud aumentarono assorbendo acqua dall'oceano abbassando così il livello del mare di parecchio. I Continenti cambiarono forma grazie alle coste prolungate ma, fatto più importante di tutti, dove c'erano le Azzorre affiorò una nuova, gigantesca isola dove il clima era un po' più benevolo che dalle altre parti grazie alla posizione. Questo nuovo "continente" venne subito battezzato Midwinter e venne assalito da una serie di novelli pionieri desiderosi di lasciare nel proprio brodo le grandi potenze bisognose di aiuto. Ben presto (il che vuol dire "nel giro di una decina di anni") l'isola si popolò di moltissime persone, vennero costruite case, fabbriche, baite, magazzini e costruzioni varie insieme a 18 miniere di calore simili a quelle esistenti oggigiorno in Islanda che traggono il calore appunto dalle viscere della Madre Terra. La vita cominciò a ingranare, i numerosi e minuscoli villaggi erano piuttosto distanti tra loro ma erano collegati grazie a una rete di comunicazioni radio promossa dal Dottor Kristiansen che fece in modo che ogni nucleo familiare avesse un CB con sé. Per mantenere l'ordine pubblico e la pace in genere fu costituita la FVPF (Free Villages Peace Force) con i compiti di svolgere le normali mansioni di polizia. Capo effettivo di questo corpo è il Capitano John Stark. Tempo dopo, nel "profondo sud" dell'isola di Midwinter, precisamente nel villaggio di Shining Hollow, un certo General Masters decide di prendere il posto della FVPF e comandare l'intera isola di

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Midwinter. Come si sa, questi tipi quando dicono così è perché hanno intenzione di conquistare il mondo intero, quindi il capitano Stark decide di metterlo fuori gioco.
Il vostro scopo è quello di impedire a General Masters di catturare le diciotto miniere di calore. Una volta catturate quelle infatti niente impedirà a Mr. Masters di reclamare l'intero neosemicontinente avendo in mano l'unica fonte di energia e calore appunto. Il gioco comincia con John Stark (l'unica persona che avrete sotto controllo all'inizio) in pattuglia per controllare gli spostamenti delle forze di GM (perché non si chiama THE General Masters?). La sua unica possibilità di muoversi è rappresentata (a meno che non si trovi in prossimità di un garage) dagli sci che possono andare praticamente dappertutto ma consumano un sacco di energia. Con questa lussuosa limousine naturale Stark deve trovare più gente possibile disposta ad aiutarlo a fermare l'avanzata del novello Napo. Ci sono in tutto 31 persone utili alla missione senza contare Stark (per quelli che adesso avessero delle difficoltà ricordiamo che trentuno più uno fa trentadue) tutte diverse tra loro per carattere attitudini e così via regolate da quattordici parametri e devono essere contattate prima che la situazione peggiori. In queste trentuno persone troviamo 18 Peace Officer (i poliziotti praticamente) tra soldati semplici, sergenti e sottotenenti. Questi sono facilissimi da reclutare, basta chiederglielo con chiunque e accettano. Le rimanenti 13 persone sono più difficili da reclutare essendo civili ovvero ragazzini, piloti, un dottore, un'infermiera, una maestra di sci, dei cacciatori e così via. Ognuno di loro ha relazioni interpersonali supercomplicatissime che ricordano tanto i riassunti delle puntate precedenti di Ciranda de Pedra. Il dottore infatti ha un debole per le belle donne e fargliene reclutare una senza metterla incinta sarà un impresa; i cacciatori spesso odiano la polizia e così via. Per facilitare il compito il professor Kristiansen può reclutare via radio quattro persone a caso prima di distruggere irrimediabilmente la sua attrezzatura. Inoltre se tutte le stazioni radio in mano al nemico vengono fatte saltare tutte le persone disponibili vengono "arruolate" (tranne i prigionieri, ovviamente).
I prigionieri, già, me ne ero scordato. Gli scagnozzi di GM (General Motors?) infatti faranno prigionieri tutti i Peace Officer che trovano e li chiuderanno nelle celle delle stazioni di polizia. Per liberarli bisogna far saltare il palazzo ma a me viene un dubbio: ma chi sono 'sti poliziotti, dei Superman?
Parliamo ora un po' delle costruzioni sparpagliate per Midwinter: sparsi per tutto il continente ci sono garages che forniscono mezzi un po' più veloci e sicuri degli sci, i gatti delle nevi; ci sono magazzini che forniscono munizioni per il fucile usato per "fermare" i mezzi nemici, granate per "difesa personale" (ammazza!!! — non nel senso di "uccidi" ma nel senso di ammazza, oh!!!) e dinamite per tirare giù gli edifici in mano al nemico; raffinerie che forniscono carburante sia alla FVPF sia ai nemici (quindi meglio distruggerle per rallentare l'avanzata), bunker dove si può dormire tranquillamente e sparare dalle finestrelle, case, chiese, stazioni di polizia, stazioni delle funivia (sempre a coppia una in alto e una in basso, alla stazione in alto si trova un deltaplano), miniere di calore (vitali) e il quartiere generale di GM. Quest'ultimo rappresenta l'unica condizione di vittoria disponiobile perché per vincere ci sono solo due modi: o si distrugge appunto il Quartier Generale, o si resiste per quaranta giorni evitando di far cadere in mano a GM tutte le miniere di calore, a questro punto infatti le sue truppe diserteranno e voi avrete vinto. Perdere invece è facilissimo, basta arrendersi o farsi catturare tutti i personaggi. Voi direte, ma va, si tratta solo di arrivare con il gatto delle nevi e una buona scorta di dinamite... E invece no, perché tutto il territorio nemico è protetto da più di quattromila veicoli tra tank leggeri, bombardieri, mortai e così via. Mica facile la strada del liberatore!!!

ST

Grandioso. Ho sempre odiato i giochi di strategia in genere ma Midwinter con la sua combinazione di distese ghiacciate in grafica frattale e retroscena psico-sociali (tanto per sparare a caso) ultracomplicati dei personaggi mi ha "intrippato" fino alla più completa pazzia! Il credibilissimo iter della vicenda aiuta molto a inserirsi così come il manuale di quasi duecento pagine (in una lingua sola — inglese) ultradettagliato con un dossier che spiega come può avvenire una nuova era glaciale implicando la deriva dei continenti e cose simili. Se cercate "l'ultimo gioco in grafica 3D", vi consiglio Midwinter, ma se cercate un gioco capace di appassionarvi a lungo, beh... vi straconsiglio Midwinter!

Globale 95%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

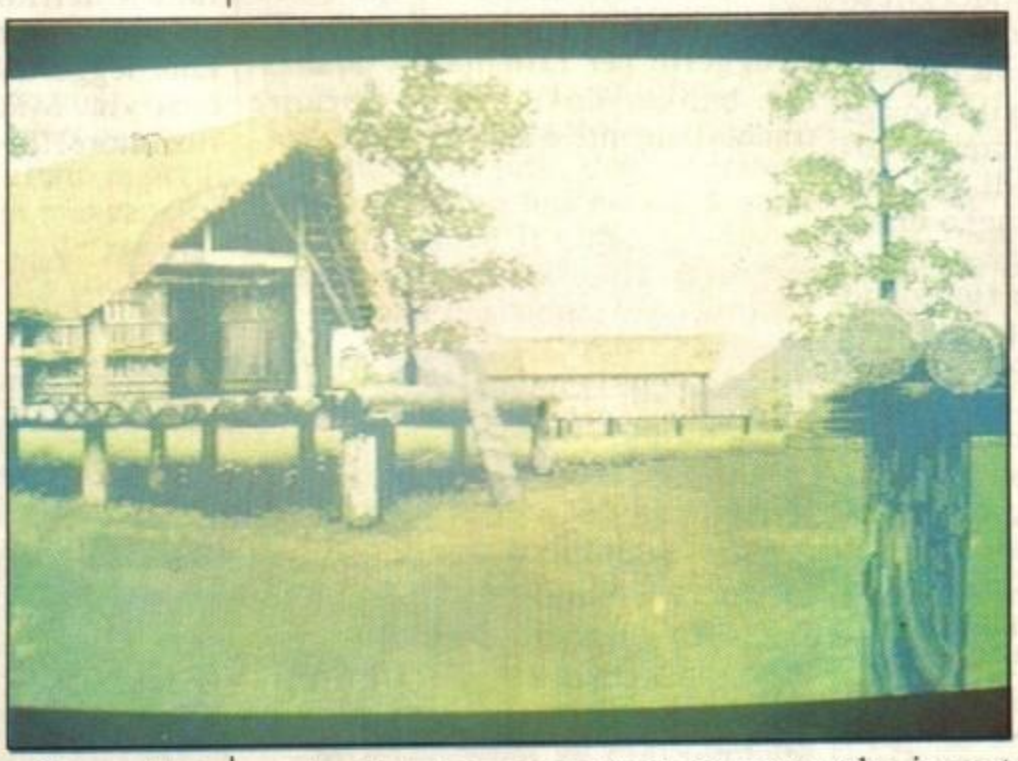
http://www.oldgamesitalia.net/

THE LOST PATROL

OCEAN

Le prime foto apparvero addirittura sul numero dello scorso Agosto, in seguito ci pervenì anche un demo, poi ancora altre schermate che vi abbiamo proposto due numeri fa e adesso finalmente eccovi la recensione completa. Sarete contenti adesso!

L'anno è il 1966. La regione è il Vietnam meridionale. Voi siete il sergente Weaver a capo di un plotone distaccatosi precedentemete durante un'azione e che adesso deve cercare di riunirsi al resto delle truppe. Sfortunatamente però cadete in un'imboscata improvvisa (come tutte le imboscate) in cui perdono la vita la maggior parte dei vostri soldati; alla fine riuscite miracolosamente a scamparla solo in sei, a questo punto la situazione è veramente più disperata che mai. Come capo avete una responsabilità superiore a tutti gli altri componenti dell'esiguo manipolo che comunque hanno molta fiducia nelle vostre qualità (sconsiderati!), a voi quindi il compito di guidare a casa sani e salvi Blom, Bachman, Cain, Moore, Gomez e Case attraverso 58 miglia di territorio ostile, il tutto con provviste limitatissime che vi consentono al massimo un paio di giorni di autonomia e l'impossibilità di comunicare con la base per un guasto alla radio. Potete fare affidamento solo su una mappa raffigurante le presunte postazioni dei Viet Cong e allo stesso tempo avete anche modo di tenere costantemente sotto controllo le condizioni generali degli altri sei superstiti. Il morale, la forza, la resitenza, ognuno di questi livelli si modificherà progredendo nel gioco a causa dei vari imprevisti a cui andrete sicuramente incontro come trappole, escoriazioni più o meno superficiali e ferite varie, potrebbe quindi anche darsi che qualche d'uno non ce la faccia (toccate ferro), ma questa è un'evenienza che è meglio non prendere in considerazione, almeno all'inizio. Potete a vostra discrezione designare il capofila e eventulmente mandare qualche d'uno in ricognizione per avere un sopraluogo sul territorio che vi accingete ad oltrepassare; vi è inoltre consentito modificare la vostra andatura anche se questa è comunque influenzata dalla zona in cui state marciando.



Se ad un certo punto vi venisse il sospetto che qualche Viet Cong male intenzionato sia sulle vostre traccie potete sempre lasciargi delle mine anti-uomo sulle vostre traccie giusto per dargli un segno di amicizia, dove la vegetazione lo permette è invece possibile ricorrere alle granate o ad altri ordigni ancora più distruttivi. In ogni caso tutto l'armamento di cui disponete non è certo illimitato e dovete quindi utilizzarlo con la dovuta parsimonia anche se è possibile sacchegiare i villaggi che incontrerete lungo il cammino per fare rifornimento di munizioni. Ogni volta che vi imbatterete con uno di questi potete infatti scegliere di farne una razzia tipo Attila oppure

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

provare ad instaurare un rapporto senza ricorrere alle minaccie, in ogni caso fate attenzione perché i civili vietnamiti sono abilissimi a simulare e potrebbero nascondere del materiale prezioso magari all'interno di alcuni tunnel sotterranei che vi toccherà trovare e esplorare. Bisogna poi ricordare che i vostri uomini sono prima di tutto degli uomini e quindi devono poter espletare le loro funzioni fisiologiche, non voglio dire che dovete preoccuparvi di pulirgli il sederino, ma dovete fare in modo di razionare adeguatamente le provviste e concedergli degli indispensabile periodi di riposo ristoratore oppure finiranno per accasciarsi al suolo senza forze residue divenendo facili prede dei Viet Cong. Prestate inoltre molta attenzione ai frequenti campi minati che vanno attraversati camminando a carponi e facendo i debiti scongiuri perché un passo falso vi sparpaglierebbe per la jungla (nel senso che un braccio andrebbe da una parte, una gamba dall'altra e la testa da un'altra ancora). Altro pericolo è costituito dai cecchini con la mitragliatrice che vanno eliminati con le granate, il tutto calcolando accuratamente la traiettoria perché sono sempre nascosti in posti poco accessibili, e se poi foste veramente a corto di munizioni e non ci sono villaggi da saccheggiare potreste anche decidervi ad attaccare i depositi dei Viet Cong che però con vostro rammarico non sono mai incustoditi e vi dovrete quindi cimentare in una lotta corpo a corpo-all'ultimo sangue per eliminare la guardia che oltretutto deve essere pure un parente stretto di Bruce Lee a giudicare dalla padronanza delle arti marziali che dimostra. Altro imprevisto è l'imboscata classica con voi che vi nascondete dietro un muro che vi augurate tanto non cada come quello di Berlino perché è la vostra unica difesa, potete scegliere di lanciare granate o sparare direttamente sui nemici, in ogni caso vi suggerisco di valutare accuratamente il tempo se non volete trovarvi un buco in mezzo alla fronte. Altro inconveniente potrebbe capitarvi in alcuni villaggi dove ai vietnamiti mentre lavorano l'argilla potrebbe venire l'idea malsana di prendervi come bersaglio mobile e aprirvi il fuoco contro, inutile dire che non dovete fare altro che essere più veloci e stroncarli prima, ma le cose da dire sarebbero ancora molte e tante ancora se ne scoprono ad ogni nuova partita, pertanto vi lascio a voi il compito di scoprirle; un'ultima cosa comunque, se nel caso doveste

ad un certo punto capire di non potercela più fare cercate di morire in un modo altamente spettacolare e drammatico, il gioco l'avreste perso ma magari una nomination per l'Oscar...

NON DOVREBBE MAI ACCADERE...

Con un'età media fra i soldati di soli 19 anni la guerra del Vietnam è stata probabilmente quella che più ha creato controversie e conflitti interni.
Il triangolo di ferro, come è stato chiamato il Vietnam, è costituito di miglia e miglia di una jungla densissima e altamente insidiosa che si confaceva perfettamente al tipo di guerriglia voluto dai Viet Cong; per loro infatti quell'ambiente già di per sé ostile non era nient'altro che quello in cui erano nati e cresciuti, per gli americani invece rappresentava il nemico più subdolo perché non v'era modo di sconfiggerlo. Con queste premesse e in condizioni in cui perfino il nostro cane di casa non sopravviverebbe a lungo ebbero buon gioco gli innumerevoli raid dei Viet Cong che falcidiarono le vite di migliaia di ragazzi andati laggiù con il sorriso sulle labbra per difendere i colori del loro paese.
Ben presto però quella sicurezza apertamente paventata nei loro mezzi dovette inevitabilmente scomparire per lasciare il posto ad un rammarico e desolazione profonda per una guerra che era ormai degenerata in uno sterminio sensa senso; le condizioni climatiche e territoriali al limite dell'impossibile e la tattica fuggevole dei Viet Cong avevano alla fine dato scacco matto alla ben più potente armata americana.
Sono passati ormai quasi vent'anni dal ritiro delle truppe americane e ancora non si sono chiarite tutte le effettive responsabilità su come siano state realmente prese alcune decisioni, il cinema ha comunque voluto darne alcune proprie interpretazioni. Dopo le prime immagini probabilmente ancora troppo a caldo mostrate in Apocalipse Now o il Cacciatore e dopo la parentesi proposta in Rambo con il dramma del reduce che non riesce più ad inserirsi nella vita quotidiana, il primo che ha voluto rappresentare su una pellicola, o almeno ha provato, tutto il complesso dramma di quanto si sia veramente verificato laggiù è stato Oliver Stone con il premiatissimo Platoon; cadute le ultime riserve un'altra accusa a quel sconsiderato atto bellico è stata portata dal capolavoro di Stanley Kubrick, Full Metal Jacket, ma il filone non era e probabilmente non è ancora destinato a spegnersi, quest'anno infatti ancora Oliver Stone torna con il suo Nato il quattro di Luglio che anche se alla fine ha vinto un solo Oscar aveva fatto man bassa di nominations; ancora una volta viene messo in primo piano il contrasto fra ideali e realtà nella storia di un giovane che viene gravemente ferito in Vietnam descrivendone tutto il suo travaglio al ritorno in patria. In tutto questo contesto fa la sua apparizione The Lost Patrol che prende spunto da quello che è forse il film ispirato alla guerra del Vietnam più celebre fra tutti, Platoon.
Al programma che come tale non può che essere una fonte di divertimento non si può certo chiedere di sensibilizzare nessuno, ma se fra un'immagine e l'altra facessimo un po' tutti una breve riflessione sull'importanza della pace e le atrocità della guerra non sarebbe certo male...

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Amiga

Se vi aspettate un gioco di quelli ultraviolenti come da stile Ocean con torrenti di sangue che scorrono sul monitor siete proprio sulla cattiva strada; sulla scia del successo conseguito con F-29 Retaliator la famosa casa inglese sta infatti cercando di guadagnarsi un'immagine anche come produttrice di giochi "impegnati", e Lost Patrol vuole probabilmente esserne il fiore all'occhiello. Il gioco ricorda da vicino come impostazione i classici Cinemaware a cominciare dall'epica presentazione per proseguire con le innumerevoli schermate statiche tutte d'ottima fattura che contribuiscono notevolmente a creare quell'atmosfera tenebrosa che aleggia costantemente sul gioco, basta dire che alcune di queste immagini sono addirittura animate e splendidamente digitalizzate direttamente da alcuni spezzoni film (Platoon chiaramente, non ditemi che non l'avevate intuito!)). Piuttosto paradossalmente però è proprio per quest'infinità di particolari che il gioco in sé rimane parzialmente soffocato da una strategia e tatticismo forse eccessivi che lasciano non troppo spazio all'azione vera e propria. Ma nel complesso non si può certo negare ai programmatori di aver fatto le cose alla grande con una realizzazione eccellente che si colloca di diritto ai primissimi posti fra le simulazioni di questo genere.

GLOBALE 88%

Select P. le Gambara n.9 Milano
Tel. 4043527 (MM Gambara)

Atari 520 Stfm con drive 720 Kb
Commodore Amiga con moduladore
Drive Amiga slime line
Drive Atari SF 314
Espansione Amiga 500 in offerta
Modem SmartLink 1-2-3
Monitor a colori Philips
Atari PC 3/H in offerta

Software
per
ATARI & AMIGA
Arrivi settimanali
Cartucce per Atari Jr 2600
Vasta gamma accessori
Integrati custom commodore
Sconti super per quantita'

Servizio riparazioni C.64 - Amiga - Atari - Pc - Sinclair

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PRODOTTO ORIGINALE ITALIANO

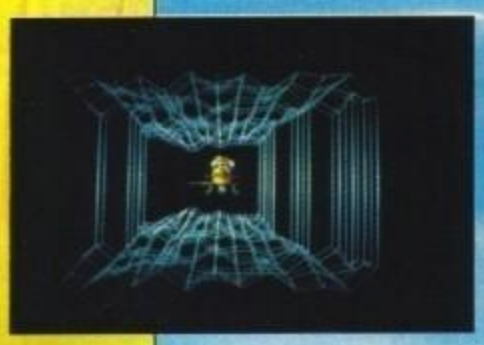
AMIGA
L.29000

BOMBER BOB

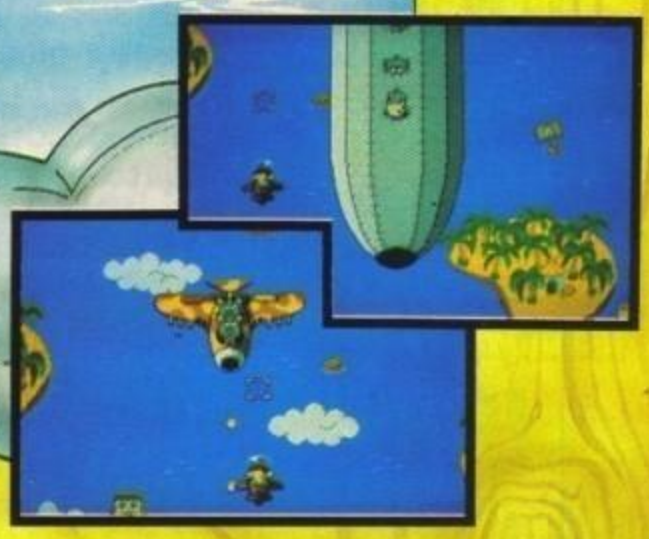
Riuscirai a sconfiggere
il diabolico Prof. Pollo?

- 6 entusiasmanti livelli
- Più di 1/2 Mega di grafica
- Scroll parallattico in overscan
- Incredibile sezione 3D
- Divertimento assicurato!

Contiene il brano
"*ESATTO* "
di
FRANCESCO
SALVI



TGM
84%



Dutch and Dutch

iDEA

Distribuito da LEADER - Via Mazzini, 15 - 21020 Cassiano (VA)

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE COLONEL'S BEQUEST

SIERRA

A Laura Bow Mystery

Roberta Williams torna sui monitor dei nostri personal, ma questa volta non con un'ennesimo King Quest, bensì con una novità. Non solo novità intesa come nuova serie di Quest, ma soprattutto a livello del gioco stesso, che esce dai soliti schemi delle avventure Sierra.

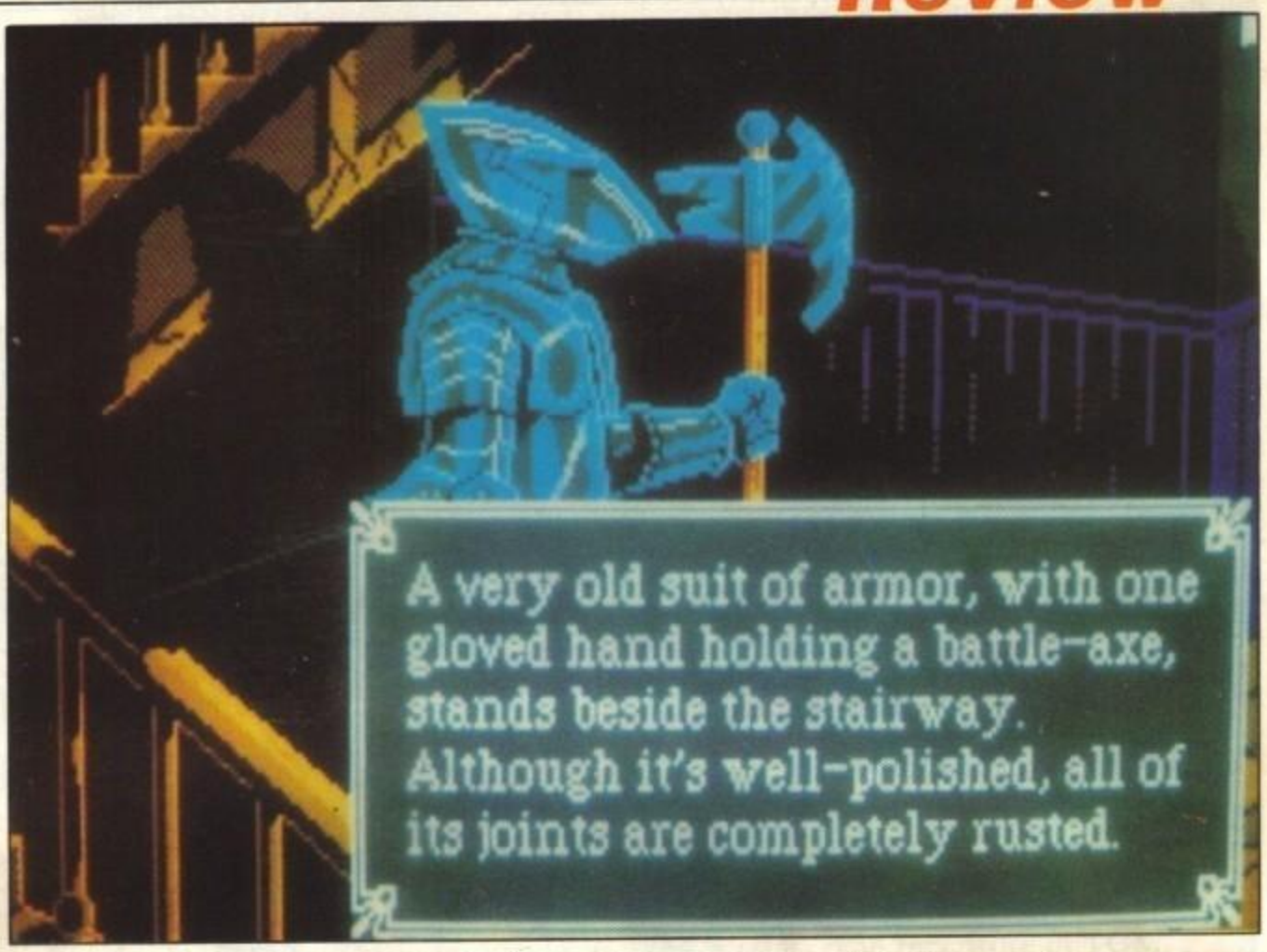
Aria di rinnovamento infatti spira dalle segrete della Sierra, basta pensare alle ultime novità, ognuna introduce un elemento nuovo, Leisure Suit Larry III permette di utilizzare ben due personaggi anziché uno, Loom introduce una nuova interfaccia utente, e di conseguenza, come infatti dice la stessa Roberta nell'introduzione al gioco, The Colonel's Bequest è differente da molti altri Arcade Adventure, non solo della Sierra, si potrebbe definire come un dramma (dramma, per chi non lo sapesse, inteso come rappresentazione teatrale) interattivo in 8 atti. Infatti, proprio come in teatro, il gioco è diviso in atti, ed ogni atto si conclude con un'importante evento, l'inizio di ogni atto viene segnalato al giocatore con l'apparizione di un grosso orologio che segna l'ora esatta in cui un dato evento accade, quest'ora va assolutamente annotata in quanto un'evento può accadere in una data locazione indipendentemente se il giocatore vi si trovi o no, per risolvere il gioco bisogna cercare di essere presente a tutti gli importanti eventi segnalati dall'orologio.

Avrete dunque capito che il tempo ha un principale interesse in questo gioco, è questa è proprio una delle fondamentali differenze che The Colonel's Bequest introduce, ci si basa molto di più sulla trama del gioco, essere nel posto giusto al momento giusto, il susseguirsi degli avvenimenti è indipendente dagli spostamenti del giocatore. Per esempio può succedere che in una locazione dove siete già stati, ad una data ora, entri un personaggio che lascia qualche indizio importante per la soluzione del gioco.

Altra fondamentale innovazione è che i personaggi del gioco vivono, hanno una propria personalità ed è possibile dialogare con loro su vari argomenti, novità assoluta rispetto agli altri giochi Sierra, dove i personaggi che si incontravano spesso erano poco più che degli oggetti,

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



qui invece fare le domande giuste è indispensabile ai fini della soluzione del delitto, ah già, non vi ho ancora detto qual'è esattamente la trama del gioco, beh, si tratta di un giallo come avrete già capito, e si svolge durante gli spensierati anni '20.

Voi siete Laura Bow, una ragazza sui vent'anni studente di giornalismo all'università Tulane, di New Orleans, vostro padre era un famoso detective e voi ne avete ereditato le capacità deduttive e soprattutto la curiosità. Un giorno la vostra amica Lillian Prune, vi informa che ha ricevuto da un suo lontano zio, il colonnello Henri Dijon, un'invito per passare il week end nella sua principesca villa situata su di una bellissima isola, e vi chiede di accompagnarla, e già come inizio non siamo proprio su "molto originale", ma andiamo avanti. Una volta giunti alla villa, Lillian scopre che non era l'unica invitata ma tutti i parenti più stretti del colonnello erano stati convocati, per , guardacaso, l'annuncio del suo testamento, dove diceva che, una volta morto, tutte le sue ricchezze dovranno essere equamente divise tra i parenti ancora in vita, intanto avrebbero passato il week-end in questo lussuoso palazzo. E indovinate un po' cosa succede durante la notte, casualmente viene ucciso uno dei presenti alla lettura del testamento, oooh!, com'è originale!

Cosa ne deducete, che uno dei parenti stà cercando di eliminare gli altri per rimanere l'unico fruitore delle ricchezze dello zio, o forse è Fifì, la cameriera francese dello Zio che vuole uccidere tutti i parenti per ereditare i lei i possedimenti del colonello Dijon, si vocifera infatti che sia coinvolta con il colonello in una relazione non proprio solamente domestica, oppure ancora, Celie la cuoca negra del colonnello che uccide in quanto praticante dei riti voodoo, oppure l'assassino è il maggiordomo Jeeves come in ogni giallo che si rispetti... Tocca a voi scoprirlo, e non potete neanche andare all'ultima pagina per sapere in anticipo chi è stato.

PC

Tralasciando la grafica, che come sempre negli ultimi giochi sierra è stupenda, ed il sonoro, che prevede praticamente tutte le più famose schede di espansione sonore per gli MsDos, quello che ci rimane è uno stupendo adventure-giallo interattivo. Tutto è curato nei minimi dettagli, dalla presentazione in grande stile, con la mano del colonnello che firma il testamento ed il sangue che scorre sul titolo del gioco, e le novità introdotte dalla Sierra nella struttura di gioco rendono affascinante questo titolo anche ad i più esperti avventurieri che troveranno delle nuove insidie da superare, come dialogare con i personaggi e stare attenti allo scorrere del tempo. Possiamo dire che Roberta Williams è riuscita a superare sé stessa nella realizzazione di questo arcade adventure, e dopo king Quest ha creato un'alto capolavoro.

Globale 98%

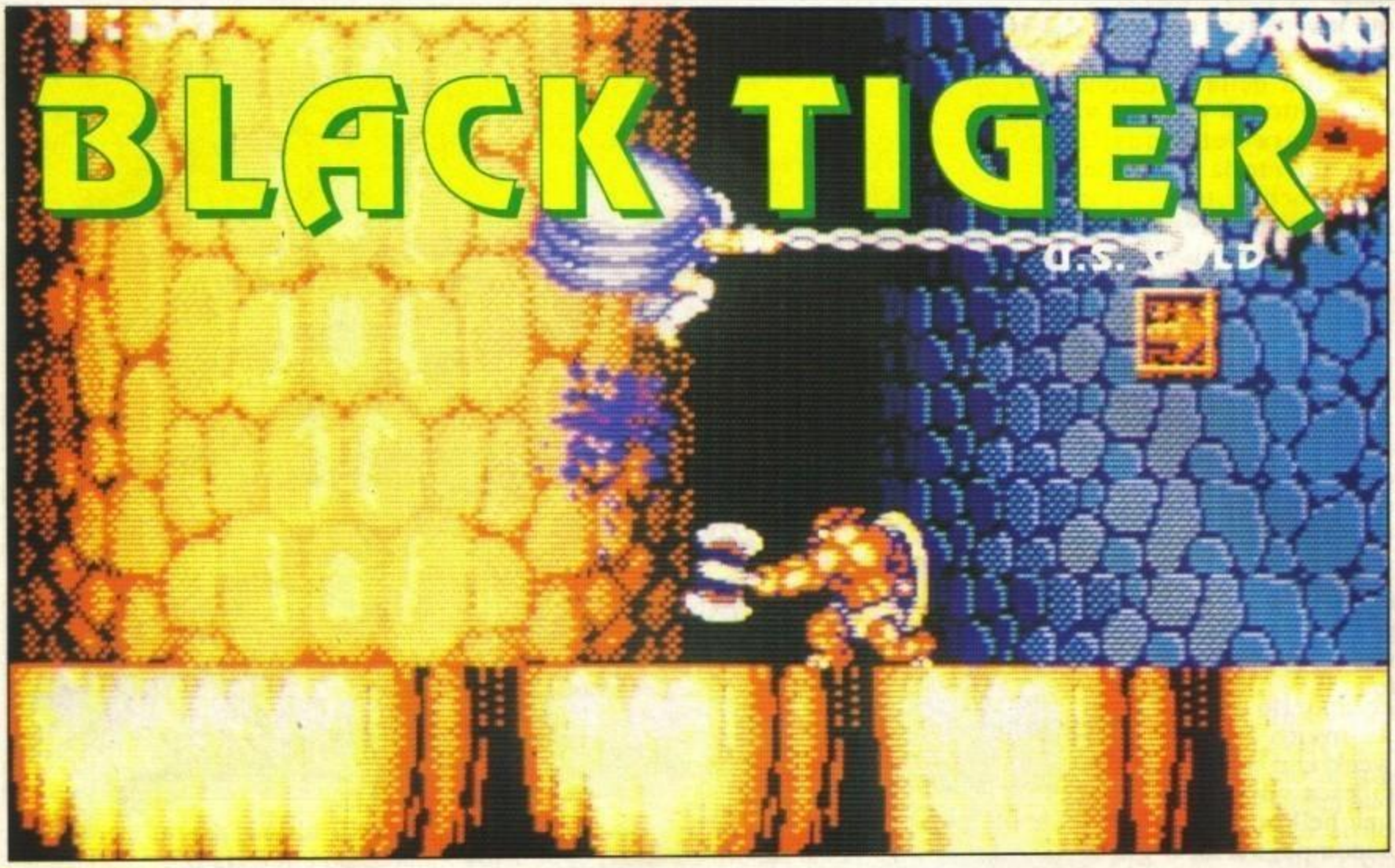
ALTRE VERSIONI

Annunciate le versioni per Amiga ed ST, dovrebbero uscire per i primi di Aprile.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BLACK TIGER



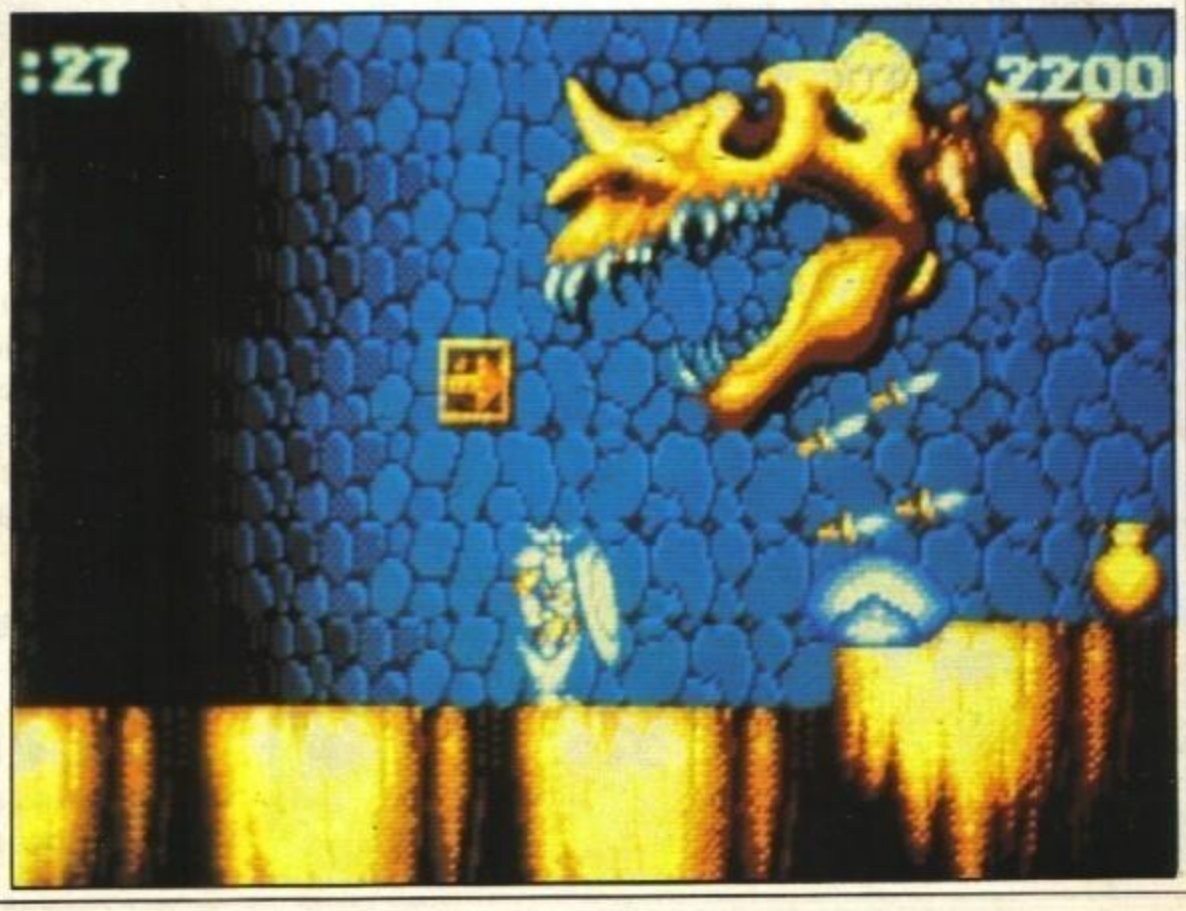
Era ormai da più di un anno che si attendeva con ansia la conversione di questo capolavoro della Capcom®, ora finalmente è arrivata e viene sottoposta all'incontestabile giudizio dei redattori di TGM

Black Tiger, quando uscì nelle sale giochi italiane fu uno di quei giochi che fece scalpore, un po' perché aveva una definizione grafica inusuale per quei tempi, e poi anche perché si era reduci dal grandioso successo di Ghosts 'n' Goblins e questo si presentava più o meno come successore, o meglio, come primo clone (anche se della stessa Capcom®), di quel grandioso videogioco che fondò un genere.

La Storia: Tanto tempo fa, tre draghi malefici (gino, pino e mino) scesero dal cielo seminando, come in un incubo, oscurità e distruzione in un reame fino ad allora pacifico. Da questa sofferenza era emerso un forte e coraggioso guerriero, conosciuto solo con il nome di... Tigre nera! (Aaargh!, scappa scappa, fuggi fuggi, Marco Auletta Marco Auletta... Non so cosa c'entra ma ci stava bene) (Ti sto squartando, ti sto squartando... Non so cosa c'entra ma ci stava bene ndMA), è retorico ora chiedere CHI dovete impersonare nel videogioco... Ovviamente i tre draghi, no?, come dice?, la Tigre Nera?, eppure mi sembrava..., va beh andiamo avanti.

Il Gioco: devo dire che la meccanica di gioco è veramente, ma veramente originale, girovagando per uno scrolling multidirezionale tu devi distruggere avversari fantastici, raccogliere strane monete, aprire scrigni (con le chiavi) e rompere contenitori in cui possono trovarsi tesori o nemici, eppure mi ricorda qualcosa.

Naturalmente ci sono anche le armi extra (per la serie "ma dove vai se l'arma extra non ce l'hai") ma questa volta il modo di acquistarle è davvero originale, di tanto in tanto lungo il percorso troverete dei vecchi ibernati (definizione non troppo gentile, ma è scritto così sul libretto delle istruzioni) che una volta libe-



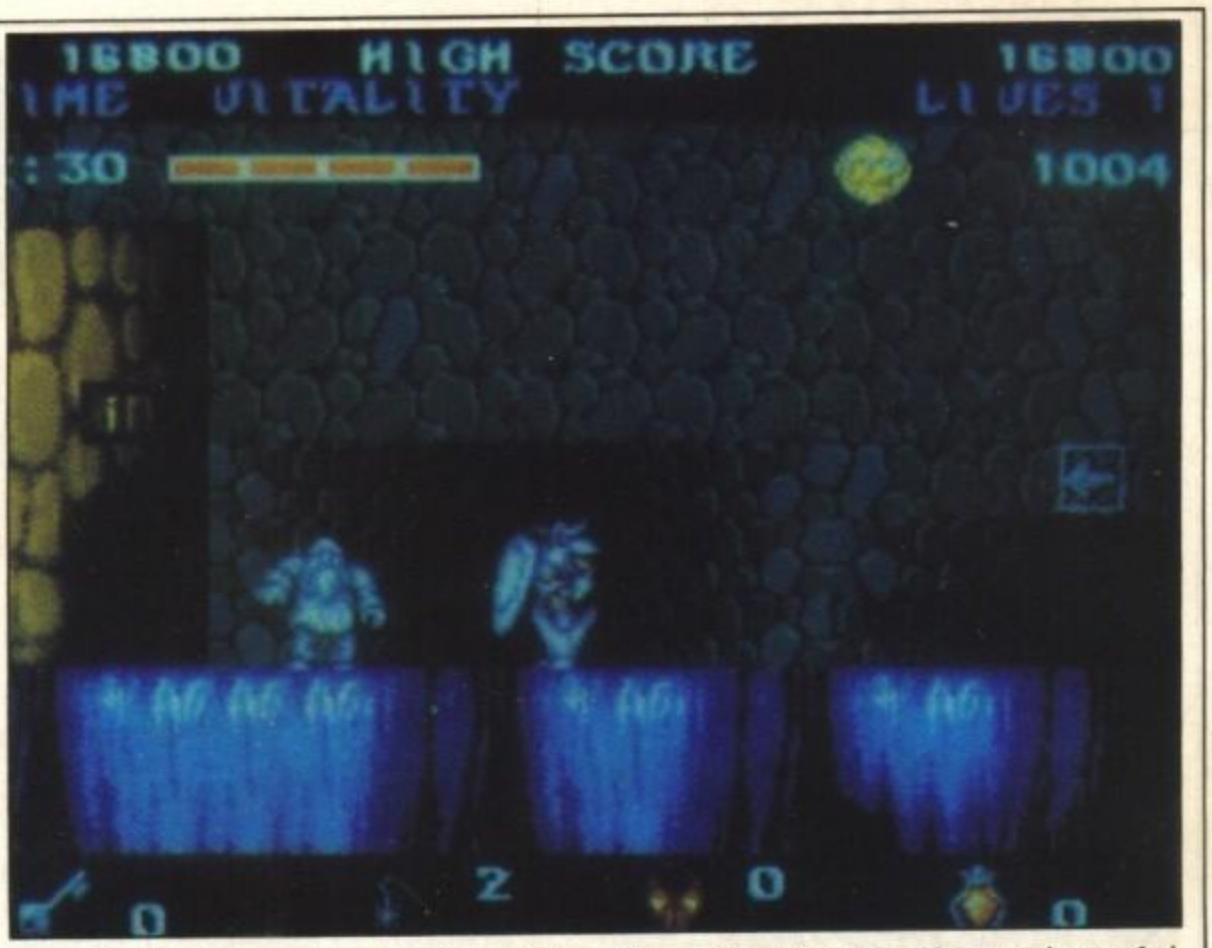
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

rati da questa oscura maledizione vi ringrazieranno elargendovi denaro e/o pozioni di varia colorazione ed effetto, altri (i più tirchi) vi permetteranno di acquistare le loro armi, corazze, chiavi e pozioni.

Aprendo gli scrigni trovati lungo il percorso potrete trovare diversi oggettini utili come la clessidra, che aumenta il tempo a voi concesso per finire il dato livello, o l'oro, che aumenterà il vostro denaro, oppure anche delle colonne di fuoco che bene non vi fanno di certo. Bonus di punteggio si ottengono raccogliendo oggetti lungo il percorso, tra cui troverete anche le mitiche mucchine della Capcom® (quelle che si trovavano anche tra le nuvole di 1943).

Alla fine di ogni livello incontrerete naturalmente il classico, immancabile, inossidabile "mostro di fine livello", tra i quali troverete: le Teste Quadre, grossi massi di pietra il cui unico scopo è di renderti più simile possibile ad una sottiletta Kraft (cose buone dal mondo), Draghi azzurri, Scheletri che vogliono utilizzarti come colapasta, draghi rossi, draghi samurai dorati, oppure Giorgio Baratto, il peggiore dei mostri finali, che cercherà di utilizzarti come recensore di TGM.



Amiga

Benebene, anzi, malemale, appena pensavamo che finalmente i programmatori inglesi si fossero accorti che i chip extra dell'Amiga non erano stati messi lì per occupare spazio, ecco arrivare Black Tiger, pura conversione diretta dall'Atari ST, non è stato scomodato neppure il chip sonoro, figuriamoci il blitter, oooh, è chiedere troppo utilizzare il blitter ai poveri programmatori inglesi (ma che cos'è il blitter, una nuova marca di tostapani elettrici?), scusate il mio piccolo sfogo ma mi arrabbio ogni giorno di più quando vedo simili realizzazioni, non che il gioco sia stato fatto male sull'essetti, anzi, è bello, ma convertito pari pari sull'Amiga non rende, scrolling scattoso, area di gioco semi-microscopica. Per il resto lo spirito di gioco e la giocabilità dell'arcade comunque sono state mantenute, quindi se siete un fan dell'arcade riuscirete a giocarlo, forse si fa un po' di fatica a capire qualcosa quando ci sono un po' troppi oggetti sullo schermo e l'azione rallenta terribilmente, ma cosa ci volete fare, non possiamo chiedere di utilizzare il copper a quei poveri programmatori...

Globale 71%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HAMMERFIST

ACTIVISION

Hammerfist è il primo gioco prodotto dalla Vivid Image, il team di programmatori che ha curato la realizzazione di Last Ninja 2 insieme alla System 3.

La storia è ambientata in un lontano futuro in cui un'enorme corporazione, il Centro Olografico, ha il monopolio della produzione di ologrammi. Il Centro ha ben pensato di sfruttare le sue forme artificiali per sconfiggere gli umani e conquistare le due principali città del pianeta. Gli ologrammi vengono costruiti sulla base della matrice personale di una persona, viva o morta che sia. Due personaggi in particolare hanno "volontariamente" offerto i loro tratti personali ai dominatori. Gli ologrammi risultanti sono stati chiamati Hammerfist e Metalisis, due vere macchine da guerra col combattimento nel sangue. Purtroppo, mentre erano in stato di temporanea incoscienza, è successo qualcosa di strano al computer principale: un malfunzionamento ha rimosso le loro tendenze omicide e fondendoli in una sola persona. I malcapitati si sono resi così conto che l'unico modo di ritornare quelli di un tempo è di aprirsi la strada nelle città e di distruggere il computer principale del Centro Olografico.

Il giocatore può scambiare i personaggi a piacimento durante il gioco per trarre vantaggio dalle loro diverse possibilità di offesa. Hammerfist è un vero esperto di armi e lo dimostra con ben tre dispositivi di attacco: uno dei suoi pugni è come una potentissima martellata, l'altro è sparato da un pistone e, giusto per l'occasione, ha anche un bel laser. Metalisis , a differenza di quel bestione impacciato di Hammerfist, è un'agile gazzella dai movimenti felini che si apre la strada a furia di calci in faccia e di testate.

Come avete capito, il gioco è ambientato in un era post-atomica piena di terre desolate e creature mutanti (e il perché è ovvio). Queste ultime, insieme a guardie robot e mostri meccanici, saranno gli ostacoli più frequenti da superare: la vostra abilità di combattenti sarà messa alla prova.

Ogni volta che uccidete qualche nemico, appaiono dei globi lampeggianti contenenti bonus come energia, laser, pugni a pistone. E adesso attenzione: se non li prendete, si disintegreranno automaticamente e l'energia del Computer avrà un'impennata. Nel caso che il

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

livello salga al massimo, ogni volta che ucciderete nemici salteranno fuori mortali teschi carichi di energia al posto dei soliti bonus. Se l'energia di un personaggio scende e zero, il compagno prenderà istantaneamente il suo posto per dare all'altro il tempo di riprendersi; ma se entrambi finiscono contemporaneamente KO allora non ci sarà più speranza: morte! Un'istante dopo l'energia del computer scenderà e tornerete normali.

Vi sono alcuni punti di ricarica disseminati tra i vari livelli: al solo contatto Hammerfist o Metalisis lampeggeranno come dei rifiuti di Chernobyl. Attenzione però a non caricarsi troppo: un'errore e l'esplosione è sicura.

All'inizio del gioco siete alle prese con gli abitanti di una costruzione sottomarina; un sistema di sicurezza computerizzato vi impedisce sistematicamente di avanzare a meno che non distruggiate tutto. E infatti voi, combinando i salti della ragazza con le mazzate di Hammerfist, dovete disintegrare un bel mucchio di terminali allo scopo di proseguire. Una volta superato il complesso sottomarino, attraverserete poi l'oceano e una città in rovina (qui imparerete un nuova definizione di mutante). Ben nascosto nella città c'è il Centro Olografico e pure il vostro obiettivo: una volta distrutto il Computer la coppia potrà finalmente riposarsi, almeno fino ad Hammerfist 2...

Amiga

Il gioco decolla con una bella musica nello schermo dei titoli. I brevi caricamenti offrono un gran concentrato di mostri enormi e ripugnanti sullo sfondo di suggestivi fondali futuribili e sprite bene animati. Si vede che il tempo impiegato per la realizzazione è stato proprio ben speso e non possiamo non complimentarci. Per di più, tra una mazzata e l'altra troverete dei problemi da risolvere proprio come accadeva in Last Ninja 2. Un gran prodotto per chi si aspetta molto dal proprio computer.

Globale 93%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La bella Daphne è stata raggiunta dal suo amatissimo Dirk. Tutto sembra procedere per il meglio quando una forza magica la rapisce di nuovo. Ed è di nuovo avventura

Terzo appuntamento con Don Bluth e con la Readysoft per la conversione che lasciò tutti a bocca aperta (Funari compreso) e che prosegue la sua attività con una versione riveduta e corretta del primissimo Dragon's Lair.

Questa seconda avventura doveva chiaramente trovare una scusa per esistere, poiché nella prima versione del gioco Dirk salvava la sua amata principessa e quindi non ci sarebbe stato motivo di restare nel castello. Ma gli ingegnosi creativi della Ready Soft hanno inventato un seguito facendo rapire nuovamente la bionda Daphne e lasciandola prigioniera di quel boia incappucciato che avevamo visto in una delle scene del coin-op.

Undici sono le sequenze che dovrete affrontare. La prima è quella del pavimento che si apre sotto i vostri piedi, la seconda è quella del cavallo meccanico (magistrale la conversione!), poi arriva la volta della scalata alla torre sulle travi di legno, la spada infuocata e l'incudine, le corde infuocate, il re lucertola (difficilissimo al bar e altrettanto difficile in questa versione), i mostri di fango e i lucertoloni viola.

A tutte queste sequenze che abbiamo visto al bar seguono alcune scene che sono state create apposta per la versione Amiga. Fra queste troviamo la porta che si anima, i labirinti, gli scheletri e, ovviamente, la scena finale.

Escape (abbreviamolo così, va) ha introdotto la sequenza più accattivante tipica della versione laser: la morte di Dirk che si trasforma in uno scheletro!

Questa versione è forse la più curata dal punto di vista strutturale. Potete scegliere di salvare ben 5 situazioni diverse, potete giocare con le immagini specchiate o decidere di eliminarle, potrete addirittura farvi dare gli aiuti sulle mosse da eseguire (ad esclusione delle ultime due scene).

Escape è senz'altro una nuova riprova di quanto si possa fare sull'Amiga e di come l'animazione possa essere davvero strabiliante malgrado si tratti di un computer. E questo secondo appuntamento con Dirk affascinerà davvero tutti, anche se resta il fatto di avere fra le mani un cartone animato falsamente interattivo che può stancare subito.

La Ready Soft per cercare di ovviare a quest'inconveniente ha provato a mischiare casualmente alcune scene

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

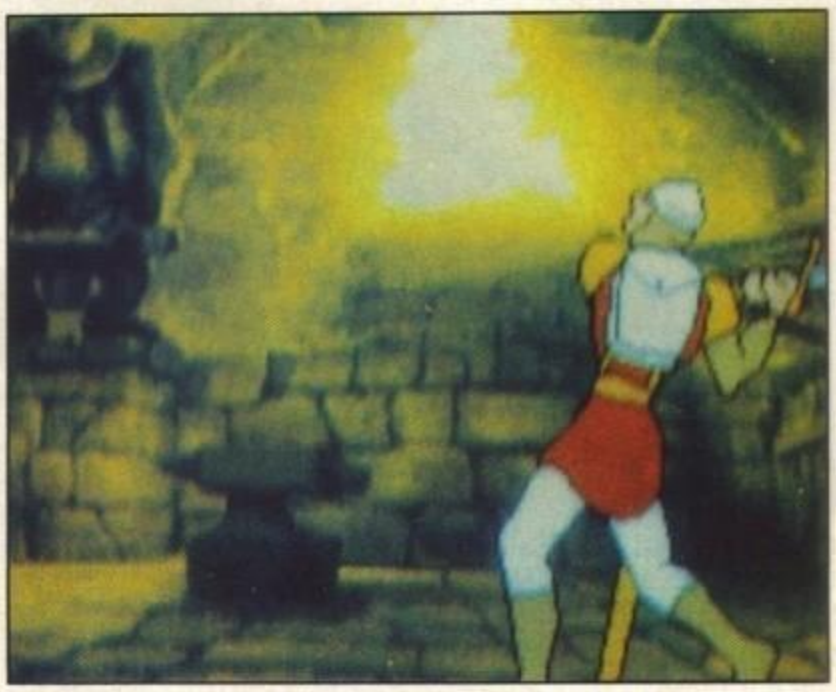
http://www.oldgamesitalia.net/

all'interno di una sequenza. Mi spiego meglio. Se, poniamo, vi basate sulla posizione di una colonna all'inizio della sequenza per decidere da che parte deve muoversi Dirk, come avveniva nella versione da bar, sapete con esattezza tutte le altre direzioni. Ma in questa versione Home non è così perché ogni blocco di una sequenza animata può presentarsi in un senso o nell'altro e quindi non potete sapere la mossa a priori prima di vedere la scena.
Comunque malgrado quest'accorgimento il gioco pecca del solito difetto: una volta imparate le mosse...
C'è di buono che se possedete il primo Dragon's Lair potrete fare un "link" ovvero un concatenamento dei due giochi e ottenere così un mini coin-op a casa vostra. In più verranno aggiunte alla prima versione del gioco le morti di Dirk che diventa scheletro. Inoltre la sequenza finale della prima parte, ovvero l'uccisione del drago, non richiede le tre mosse in giù: ne basta una, e non dovrete aspettare che la fine venga caricata evitando così quell'orribile attesa che faceva perdere tutta l'emozione.
Comunque, a parte il sonoro che non so perché a me resta "sfasato" nella prima parte del gioco, il link fra i due Dragon's Lair è stata davvero un'ottima trovata.
Del gioco cosa volete che vi dica? Ormai abbiamo già raccontato tutto la prima volta e ancora con Space Ace. Di buonissimo resta la speranza che la Ready Soft prepari un gioco così ma basato su un concetto completamente nuovo di storia, visto che alcune scene sono state inventate ex-novo.
Attendo comunque con fiducia Space Ace secondo atto e la contemporanea di Time Warp in sala giochi e a casa... Sull'Amiga.

Amiga

Escape Fron Singe's Castle si può memorizzare su Hard Disk, e questa è davvero una gran cosa. I caricamenti sono velocissimi e giocare diventa proprio divertente. Se poi eseguite il link con il primo Dagon's Lair allora potrete godervi davvero un mini coin-op a casa.
Le opzioni che il nuovo menu vi propone sono davvero tantissime e vi permettono una grande possibilità di scelta. Inoltre lo possono giocare anche i non possessori di memoria aggiuntiva.
Escape è copiabilissimo, potrete cioè farvi le copie di back-up perché vi viene chiesto l'inserimento di un codice che trovate allegato alla confezione (il solito foglio infotocopiabile) e i dischi si sono ridotti a cinque con una riduzione notevolissima anche del tempo di caricamento.
La confezione è molto curata, le istruzioni in italiano e la possibilità (se avete un po' di memoria) di caricare il gioco in multitasking. Che cosa volete di più? Il videodisco collegato all'Amiga? Nessun problema, basta sappiate attendere un annetto...

Globale 93%

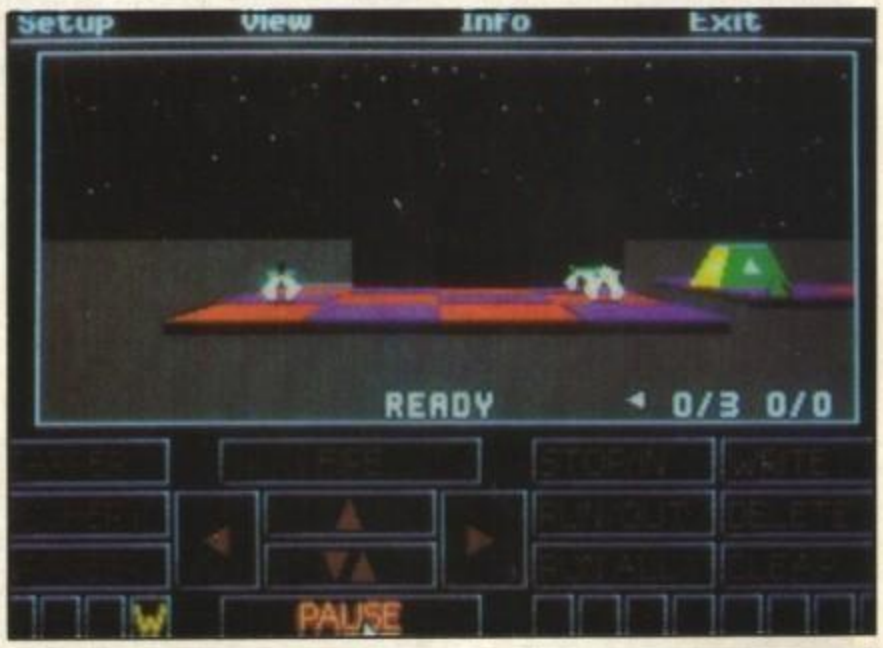


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TOWER OF BABEL

MICROPROSE



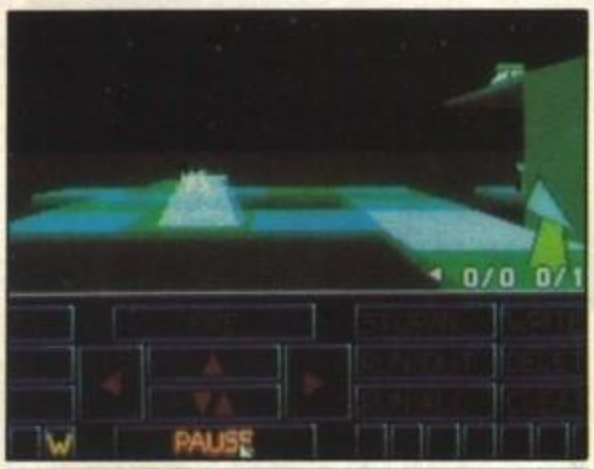
Poiché la battaglia degli indici di ascolto televisivi si faceva sempre più aspra, il popolo di Shinar pensò di costruire la più grande antenna che si fosse mai vista, la cui altezza avrebbe favorito l'incontro e la comunicazione con Dio: e chi tra i berlusca della Terra avrebbe potuto controbattere alla Deovisione?

Scherzi a parte, il popolo di Shinar è una sorta di consesso mondiale dei popoli formatosi dopo gli ultimi disastri accaduti, tra cui il diluvio universale. Poiché tali sciagure venivano interpretate come un chiaro segno di sdegno del Creatore per il genere umano, lo stesso genere umano pensa ora di dimostrare la sua buona volontà facendo dono a Dio di un bel Pirellone con ultimo piano dedicato alle pubbliche relazioni. Vuole insomma parlare con Dio e probabilmente chiedere la sua pietà. Ma evidentemente il Divino stava qualche piano più in su perché nonostante anni di sedute il popolo di Shinar non riceve alcun segno. Anzi no. Il segno lo riceve, ma nella sua immensa sfiga è andato a beccare proprio un incrociatore extraterrestre del pianeta Zantor, a 30 anni-luce dalla Terra; e un bel giorno se lo vede fluttuare verso gli ultimi piani della Torre. Gli Zantoriani però non sono così malevoli come qualcuno, impaurito, credeva: certo con le loro quattro zampe da ragno non destano una grandissima impressione ma a dispetto dell'aspetto (scusate la terribile rima ravvicinata del terzo tipo) dimostrano subito un grande senso di collaborazione intergalattica; donano infatti dei robot operai, fatti a loro immagine e somiglianza, al popolo di Shinar perché lo coadiuvino nella realizzazione della Torre. Succede così che fianco a fianco i tre robot-aracnide e il popolo di Shinar lavorano nella costruzione della torre, e con le conoscenze di architettura che i primi hanno incorporate in memoria è una vera pacchia. L'altezza della torre sta per raggiungere gli ottocento metri di altezza (non è vero, però fa cronaca storica) quando scoppia la rivolta: alcuni Shinariani non sopportano più la presenza dei tre ragni e cominciano a costruire trappole e a tagliare i rifornimenti energetici per distruggerli. La biomeccanica si vendica: tutti gli Shinariani vengono trucidati dai tre robot, che si preparano a raggiungere la vetta della Torre per essere ricuperati dagli Zantoriani. I piani della Torre sono diventati però campi minati: non ce n'è uno che non abbia un sistema anti-intrusione, ostacoli mobili e immobili, passaggi bloccati e così via. E voi dovrete guidare il trio nella scalata perché possa alfine essere riportato a casa. Ogni robot ha un suo nome e le sue caratteristiche peculiari che dividiamo in attive e passive: le prime riguardano le azioni che il tecnoragno può compiere nei confronti degli

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

elementi del gioco, le seconde sono riferibili alle azioni che esso subisce. Lo Zapper (cumpà!) spara, il Pusher respinge, il Grabber incamera. Questo per quel che riguarda le azioni attive; per quanto concerne le azioni passive, ogni robot può essere sia distrutto da un laser, sia "spinto" da un raggio repellente. Tale discorso va applicato a tutti gli elementi di gioco che si presentano sui vari piani della torre, "nemici" e non. Lo scopo del gioco è farsi largo tra le insidie di ogni piano e raggiungere lo scopo che a ogni piano è associato: potrebbe essere distruggere un certo numero di oggetti, raccogliere dei "klondike", le riserve energetiche dei tre robot, oppure entrambe le cose. Il gioco si mostra in un 3-D molto essenziale che può essere inquadrato dalle quattro direzioni principali e scrutato dal suo interno con i robot. Quali sono le insidie che il trio incontrerà? Sostanzialmente le più pericolose sono quelle dotate delle stesse caratteristiche dei ragni meccanici: capacità di distruggere e di respingere (magari verso una locazione a rischio). Anche nell'esercito nemico abbiamo quindi degli "zappers" (paisà!... Va bè, basta così) e dei "pushers": entrambi si dividono in rotanti o meno; i primi alzano e abbassano la loro bocca da fuoco, che emana quindi o un raggio mortale o repellente, come si è già detto. Anch'essi però hanno le loro caratteristiche passive, la migliore delle quali è la vulnerabilità ai raggi laser dello zapper-ragno, la peggiore quella contraria. Poi abbiamo: i Vermi (che schifo!) che ostruiscono il passaggio e sono indistruttibili, le Lucertole che si mangiano fette intere di terreno, le Mine che distruggono qualsiasi cosa si trovi in caselle adiacenti alla loro, le Bombe a Tempo. Infine ci sono gli oggetti innocui ma che devono essere trattati in un certo modo perché agevolino il lavoro dei tre robot: i Blocchi che quasi sempre devono essere spostati, i Blocchi di vetro che respingono i raggi-laser (da piazzare davanti a uno zapper nemico perché si suicidi), i Prismi che deviano di novanta gradi i raggi laser, i già citati Klondike, i Convertitori che trasformano un raggio laser in un raggio repellente, gli Attivatori che fanno salire e scendere gli ascensori etc. etc. In mezzo a questa giungla dovrete scervellarvi per azzeccare il piano giusto a trarvi in salvo e soprattutto a conseguire lo scopo indicatovi. L'azione dei tre robot può essere anche simultanea grazie alla possibilità di programmazione di otto mosse per ognuno che possono essere poi "runate" all'unisono cliccando sul Run All.



Quand'è che un rompicapo è divertente? Quando ogni mossa chiama in causa la tua capacità di intuizione e trovi clamorose sorprese nello sviluppo del gioco. Vedi Cubo di Rubik. Quand'è che un rompicapo è noioso? Quando devi programmare tutto dall'inizio e se ti va male vuol dire che hai mancato di eseguire una mossa specifica. La prossima volta la fai è il gioco è risolto. Vedi Tower of Babel. Ebbene sì, grande delusione questo prodotto della Microprose che, come ho detto, appartiene alla categoria degli spaccacervello sbagliati: lo si capisce immediatamente dal fatto che esiste la possibilità di programmazione anticipata delle mosse da eseguire; scommetto che i programmatori pensavano che questo sarebbe stato il pezzo forte del gioco ma si sono scordati che stavano realizzando un rompicapo e non Omega. Ho sentito poi dire da certa stampa che la realizzazione dell'ambiente tridimensionale sarebbe straordinaria: a me veramente il treddì è parso piuttosto essenziale e non ci sono quaranta oggetti simultaneamente in movimento da gestire. Ma a parte questo è lo schema di gioco che non funziona, essendo così privo di sorprese e non stimolando l'intelligenza ma soltanto la capacità di mettere uno dietro l'altro dei passaggi logici. Se vi può bastare...

Globale 50%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

WARHEAD

Per molti e molti anni il genere umano ha avuto il sospetto che la vita si fosse sviluppata anche al di fuori del sistema solare, e nel 2045 questo sospetto è diventato realtà, quando tre milioni di persone sono state assassinate da dei misteriosi alieni. Soprannominati "Scarrafoni" gli schifidi alieni stanno progettando un secondo attacco al pianeta terra.

Questi alieni, tuttavia, non sarebbero così cattivi singolarmente, ma si dà il caso che ognuno di essi abbia impiantata, dentro il cervello, una lastra metallica, tramite la quale, la loro regina può controllarli a suo piacimento. Usando questo potere telepatico la regina ha la possibilità di convogliare tutte le menti dei soldati in uno stato di raggruppamento mentale, ovviamente l'esercito, in queste condizioni ha un potere immenso.

Ma il governo terrestre non ha certo intenzione di sedersi quieto ed aspettare che gli scarrafoni cancellino la razza umana dalla faccia della terra. Da tutte le nazioni della terra sono stati scelti degli abilissimi piloti per formare il "Fist-Of-Earth Space Force", come quartier generale è stata scelta Sol Base, la stazione orbitante più grande, fino a quel momento adibita a scopi scientifici, ora da qui invece i piloti partiranno per varie missioni, con lo scopo di testare le armi, migliorare l'abilità di manovra per poter poi essere in grado di distruggere l'esercito alieno.

39 missioni, sotto il nome in codice di WARHEAD, sono state approntate per eliminare definitivamente gli alieni, tu sei uno dei migliori piloti dello squadrone, e dovrai completare con successo tutte le missioni, fama e gloria ti aspettano. Le prime facili missioni ti serviranno soprattutto per familiarizzare con il nuovo astrocaccia della federazione, il FOE-57, mano a mano che progredirai nelle missioni i contatti con i nemici si faranno sempre più frequenti.

Le istruzioni di ogni missione ti verranno direttamente segnalate dalla base, un giorno dovrai testare i raggi trattore, un'altro i laser a raggi x (sono pazzi questi inglesi NdObelix), e un'altro ancora dovrai affrontare le malefiche navi degli scarrafoni. Se la missione è lontana dalla base potrai pianificare il percorso su di una mappa galattica ed affidarti al pilota automatico per raggiungere il luogo prescelto.

Riuscirai a completare tutte le missioni che ti permetteranno di far parte dell'Elite dello squadrone?, sarai abbastanza forte da sopportare il tremendo stress quotidiano a cui sono sottoposti i piloti spaziali? Il mondo ha bisogno di te!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Amiga

E lascia stare il pulsante di fuoco!, siediti e lascia andare l'intro. Oh!, ed eccoci qua a presentare un'ennesimo gioco grafica-vettoriale-solida, questo filone è stato sfruttato fino all'osso, da Starglider II in poi, ma anche questa volta il gioco risulta ancora divertente da giocare, grazie soprattutto all'ottima realizzazione, a partire dalla stupenda colonna sonora che si può apprezzare nella versione Amiga, ma non bisogna trascurare i numerosissimi dettagli che ci offre la grafica vettoriale, meno impressionanti sono le (poche) schermate disegnate, che comunque si intonano benissimo con il gioco e conservano la stupenda atmosfera futuristica. Gli effetti sonori non sono da meno, con degli effetti diversi a seconda dell'arma che si utilizza e i numerosissimi messaggi digitalizzati che ci invia il computer (a proposito, non sapevo che i computer del futuro avessero il set di caratteri dello Spectrum NdT.). La parte più bella stà comunque nelle missioni, che fanno assomigliare questo videogioco ad alcuni famosi simulatori di volo, più che ai suoi predecessori, quali Starglider ed Elite.

Globale 90%

SoftMail

Un * di fianco al titolo indica la presenza delle istruzioni in italiano.
Una ° indica la versione completamente in italiano.

Accessorio

Accessori per il mouse	*tel.*
Dischetti e vaschette	*tel.*
Espansione RAM A500	199.000
512K, clock e calendario	
Flicker master Amiga	29.000
Future sound Amiga 500	300.000
(digitalizzatore audio stereo)	
Joy. Adv. Gravis IBM	99.000
Joy. Maxx Amiga/ST	199.000
Cloche per Flight Simulator & Co.	
Joy. Quickjoy V	59.000
Con temporizzatore, autofire regolabile	
Joy. Quickjoy VI	45.000
Autofire regolabile	
Joy. Speedking IBM PC	95.000
Con scheda a due porte	
Mouse cordless Amiga	250.000
Mouse master ST	99.000
Mouse optical Amiga	299.000
Mousestick	189.000
Porta dischetti 3" (per 100 dischi)	25.000
Porta dischetti 5" (per 90 dischi)	28.000
Rom per A-Max	299.000
Safeskin A500	49.000
Tappetini mouse a 4 colori	*tel.*

Libri, hints & tips per tutti i gusti

Amiga

Acquaventure	tel.
Add: dragons of flame	69.000
All dogs go to heaven	49.000
Ami alignment system	99.000
Per verificare i drives	
Battle tank barbarossa	99.000
Black tiger *	29.000
Blue angels	69.000
Cabal	tel.
Caligari consumer	399.000
Can do	250.000
Champion of Krinn	tel.
Chronoquest II	69.000
Colony	49.000
Colorado	tel.
Courtroom	69.000
Distant armies	89.000
Dragon's lair II	80.000
512k, 5 dischi, install. HD	
Dragons breath °	49.000
Dragons breath demo °	5.000
Drakkhen *	59.000
Echelon	tel.
Extend	69.000
Femme Fatale V.M.18	59.000
Future wars °	29.000
F.Baresi world cup °	tel.
F29 retaliator *	49.000
Gold of the americas	79.000
Heavy metal	tel.
Hot rod	49.000
ICW wrestling	59.000
Infestation	39.000
Interfont 1.2	199.000
It came fd: ant heads	39.000
Richiede It cames from...	
Italia 1990 °	tel.
Jet instrumental trainer	150.000
K.daglish match *	49.000
Kick off II °	tel.
Last ninja II	tel.
Last patrol	tel.
Life & death	tel.
Main battle tank centr	99.000
Manara - le declic °	39.000
Manchester united	tel.
Midwinter	tel.
Nuclear war	99.000
Persian gulf	69.000
Pirates !	tel.
Player manager °	39.000
Pro tennis	39.000
P47 thunderbolt	39.000
Scene generator	69.000
Sim city 1.2 (512k,1Mb)	65.000
Space ace	80.000
512k, 4 dischi	
Space rogue	49.000
The champ *	39.000
The works! platinum	490.000
Triad vol. 3	59.000
Tv sport basketball	49.000
Virus killer 2.1 °	29.000
Vulcan	29.000
World cup 90 °	tel.
World trophy soccer (512Kb)	65.000
World trophy soccer (1Mb)	79.000
WWF wrestling	59.000
X-out	29.000

Atari ST

Black tiger	29.000
Cabal	tel.
Colorado	tel.
Dragon's lair	tel.
Dragons breath °	49.000
Fire brigade	tel.
Future wars °	29.000
F29 retaliator *	49.000
Hockey su pista °	tel.
Hot rod	49.000
Infestation	tel.
Kick off II °	tel.
Lancaster *	tel.
Manchester united	tel.
Midwinter	69.000
Player manager °	39.000
P47 thunderbolt	39.000
Space ace	80.000
512k, drive doppia faccia	
Wayne gretzky hockey	75.000
World cup 90 °	tel.
X-out	29.000

Ms-Dos (Disco 5")

Basketball	tel.
Battles of Napoleon	79.000
Blue angels	59.000
Cartooners	69.000
Dragon's lair	85.000
Dungeon master	tel.
Flight s:light aircraf	tel.
Future wars °	tel.
Iron lord	tel.
Italia 1990 °	tel.
King quest III	tel.
Panzer battles	59.000
Space ace	tel.
Space harrier	29.000
The untouchables *	tel.
Turbo outrun *	tel.
Virus killer *	29.000
White death	89.000
World cup 90 °	tel.

Ms-Dos (Disco 3")

Add: dragons of flame	59.000
Dragon's lair	85.000
Grand prix circuit	59.000
Italia 1990 °	tel.
Pro tennis	39.000
Starflight II	69.000
Virus killer *	29.000

Ms-Dos (Disco 3"&5")

Colorado	tel.
Tank	69.000
The colonel's bequest	89.000
Tv sports football	59.000
Ultima VI	tel.

SoftMail da oggi ti propone un grande assortimento di video cassette VHS originali in italiano: i primi quattro titoli sono cartoni animati sulla banda di Charlie Brown & Co. durano circa un ora ciascuno e sono veramente favolosi...ah il prezzo è di Lit. 29.000 cad. Richiedi l'elenco completo delle videocassette selezionate da SoftMail.

© 1950, 1951, 1952, 1958, 1961 United Features Syndicate, Inc.

Esperienza & Professionalità

SoftMail esige che i prodotti ordinati giungano a casa tua sempre in perfette condizioni.
Ecco alcuni "dettagli" che regolarmente applichiamo quando riceviamo un tuo ordine:

- ⇨ Pagamento tramite le più note carte di credito - l'addebito viene effettuato solo quando la merce é già imballata e pronta a partire.
- ⇨ Ogni singola spedizione é assicurata con Mediolanum Assicurazioni.
- ⇨ Tutti gli invii sono effettuati tramite raccomandata o - in funzione del peso - pacco urgente.
- ⇨ Le spedizioni il cui valore supera le Lit.250.000 sono inviate senza alcun costo aggiuntivo tramite corriere nazionale.

DRAGONS BREATH

Immortalità. La leggenda narra che il segreto si nasconde nella Stanza del Trono del Grande Castello in cima alle Montagne Nane situate al centro delle terre di Anrea.
Dai Origine ad un sistema d'attacco formato da draghi per conquistare i villaggi di Anrea. Esigi le tasse ed acquista i magici ingredienti da alchimisti di passaggio per formulare sortilegi ed incantesimi. Infine, completa il talismano che ti condurrà allo scopo finale del tuo viaggio.
Dragons Breath. Un gioco tra fantasia e strategia per uno o più giocatori.

Manuale e programma interamente in italiano. Per sapere come ricevere il dischetto dimostrativo di Dragon Breath telefona immediatamente a SoftMail!
Se non trovi Dragons Breath originale presso il tuo rivenditore ordinalo direttamente a Lago scrivendo - se è il tuo primo ordine in Via Napoleona 16, 22100 Como - o telefonando allo (031) 30.01.74.
Dragons Breath è un prodotto Palace e viene importato in esclusiva da Lago.

Buono d'ordine da inviare a:
Lago divisione SoftMail, Via Napoleona 16, 22100 Como, Tel. (031) 30.01.74, Fax (031) 30.02.14

SI, desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	C/D	Computer	Prezzo

TGM — Spese di spedizione Lit. 6.000
ORDINE MINIMO LIT.25.000 (SPESE ESCLUSE) TOTALE LIT.

☐ Sì, desidero ricevere gratuitamente il catalogo videocassette VHS
☐ Pagherò al postino in contrassegno
Addebitate l'importo sulla mia: ☐ ☐ ☐ ☐

Numero _____ scad. _____
Cognome e nome _____
Indirizzo _____ Nr. _____
CAP _____ Città _____ Pv ____ Tel. _____
FIRMA (Se minorenne quella di un genitore)
Verranno evasi SOLO gli ordini firmati _____

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

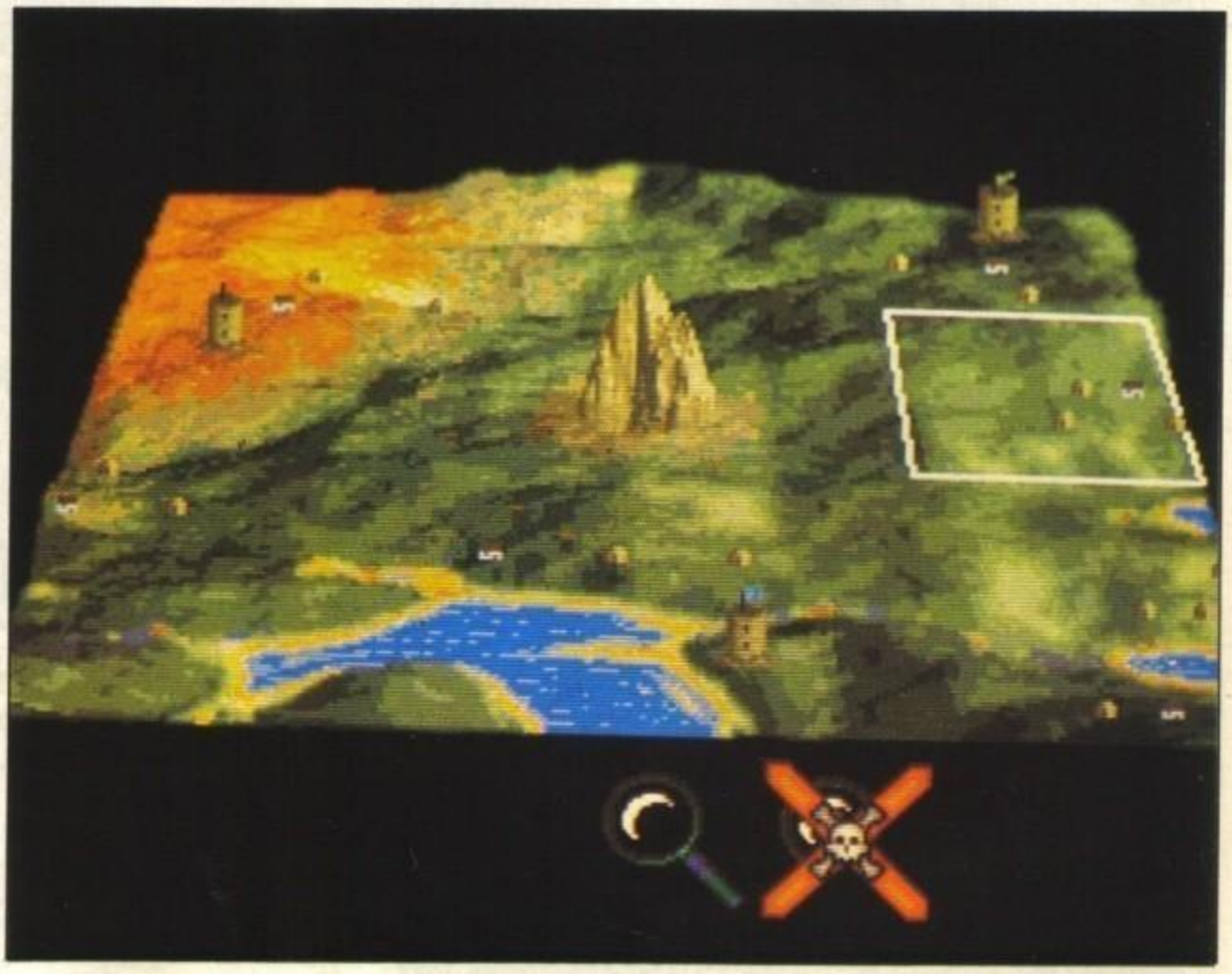
http://www.oldgamesitalia.net/

Review

DRAGON'S BREATH

PALACE

Lontano al di là delle colline c'è una terra che si chiama Anrea, e brusco al suo interno si erge uno spuntone di roccia detto la Montagna Nana.
Secondo la leggenda in cima alla Montagna Nana giace il segreto dell'immortalità, tenuto nascosto nella Sala del Trono del Grande Castello. I Grandi Signori che governano Anrea ordinano a voi e ai vostri compagni viaggiatori di combattere tra voi per decidere chi entrerà nel castello.



Innanzitutto dovrete ottenere tre pezzi di un talismano. Essendo tipi intelligenti, comunque, non andate di persona in missione ma spedite enormi, squamose belve rettili a perlustrare la campagna.
Possono giocare fino a tre persone, ma gli amici assenti possono essere rimpiazzati dal computer. Ognuno dei tre giocatori — Bachim l'Alchimista, Ouered la Vampiressa e Ametrin la Bestia Verde (puah! NdT.) — ha il proprio castello, un dragone nel pieno della maturità e parecchie uova. Per trovare i tre pezzi del talismano, dovrete ovviamente spedire quanti più dragoni il più velocemente possibile, per cui la procreazione è essenziale.
Le icone alla base dello schermo ritraggono i giocatori, un timer delle uova (che consente l'accelerazione del tempo), un'opzione di salvataggio e un'opzione di uscita. Dopo la scelta del giocatore appaiono altre icone.
L'icona della mappa mostrerà l'area circostante la Montagna Nana; un occhio di drago terrà d'occhio i draghi; la fondamentale icona delle covate consentirà la procreazione; l'icona a libreria mostrerà le vostre finanze. Poi c'è un'icona lancia-incantesimi e un'icona a forma di porta per comunicare con i commercianti che cercheranno di vendervi gli ingredienti per i vostri incantesimi.
L'incubazione di quattro uova alla volta viene espletata cliccando sull'icona-uovo, ponendo le uova nell'ornatissima incubatrice e accendendo i bollitori. Fate attenzione, perché più intenso sarà il calore, più velocemente il pargolo uscirà fuori. Questo vi causa anche delle spese e un drago

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

che abbia uno sviluppo fisico improprio è più debole.
Una visita in libreria vi permetterà di consultare tre libri: il libro dei conti, il libro degli affari in corso (vi dice cosa sta accadendo dove) e il libro degli icantesimi.
Mentre cercate i pezzi del talismano, i vostri draghi potrebbero dover (involontariamente) saccheggiare e razziare un piccolo villaggio (la corsa all'immortalità non permette sentimentalismi). Potete anche spedire fuori i vostri draghi senza scopo, o entrare in una sezione di allenamento in cui controllate la bestia in una fase a scrolling verticale (Dragon Spirit?).
Una parola di consiglio: tenete sempre d'occhio il libro degli affari in corso, a volte ci sono lavori che potete fare che vi fanno guadagnare un bel po' di soldi. Più soldi avrete, più draghi potranno essere fatti nascere, più possiblità avrete di trovare il talismano e quindi di entrare nel castello e di diventare immortali per sempre.

CONSIGLI

— Imparate a lanciare incantesimi il più presto possibile. Se il computer è in gioco, lo userà sempre.
— Quando il gioco ha inizio, scaldate le incubatrici. Più dragoncini nasceranno meglio sarà per voi.
— Proteggete i villaggi sotto la vostra giurisdizione, spesso vi premieranno per il vostro aiuto.

Amiga

Un vero gioco di ruolo. La confezione contiene un manuale esauriente e le icone lo rendono facilmente accessibile. Però è statico negli schermi principali di pianificazione e la grafica nelle fasi d'azione è piuttosto scarabocchiata. Gli accessi al disco possono diventare un po' noiosi, specialmente quando ciò comprende continue sostituzioni. Esteticamente parlando, l'elemento più vistoso di Dragon's Breath è il suono, che crea un'atmosfera di ossessione in un gioco già frustrante. Ora se mi volete scusare, ho delle uova in pentola...

Globale 82%

IDEE MERCATO

A CURA DI SUARES & ADLER ITALIA S.r.l.

Il dominio del tempo.

Lo "spirito" della grande Russia rivive in due ineguagliabili orologi " **Bisciov** ", modello "Tradizione" e modello "Lenin".
Il loro movimento meccanico é praticamente indistruttibile ed inarrestabile nella sua precisione.
In acciaio cromato, confezionati in simpatici astucci, con garanzia di un anno, gli orologi "Bisciov" sono l'ideale per chi desidera avere sempre il controllo del Tempo. Senza problemi di pile scariche...**Dalla Russia con amore!**
Consegna 20 giorni data ricevimento ordine.

Ritagliare e spedire in busta chiusa a:
Suares & Adler Italia S.r.l.
Casella postale 337 -20101 - Milano

Si. Voglio ricevere l' orologio "Bisciov"

❑ modello "Tradizione" - ❑ modello "Lenin"
(segnare con una crocetta il modello desiderato).
Al prezzo di £. 89.000 cad. + £. 5.000 per spese di imballo e spedizione.

☐ Allego assegno bancario non trasferibile intestato a: Suares & Adler Italia S.r.l.

☐ Allego ricevuta di versamento sul c.c. postale n° 15089204 intestato a: Suares & Adler Italia S.r.l.

Nome e Cognome .....
Via ..... N° ..... Cap .....
Città ..... Sigla Prov.(.....)
Tel..... Data .....

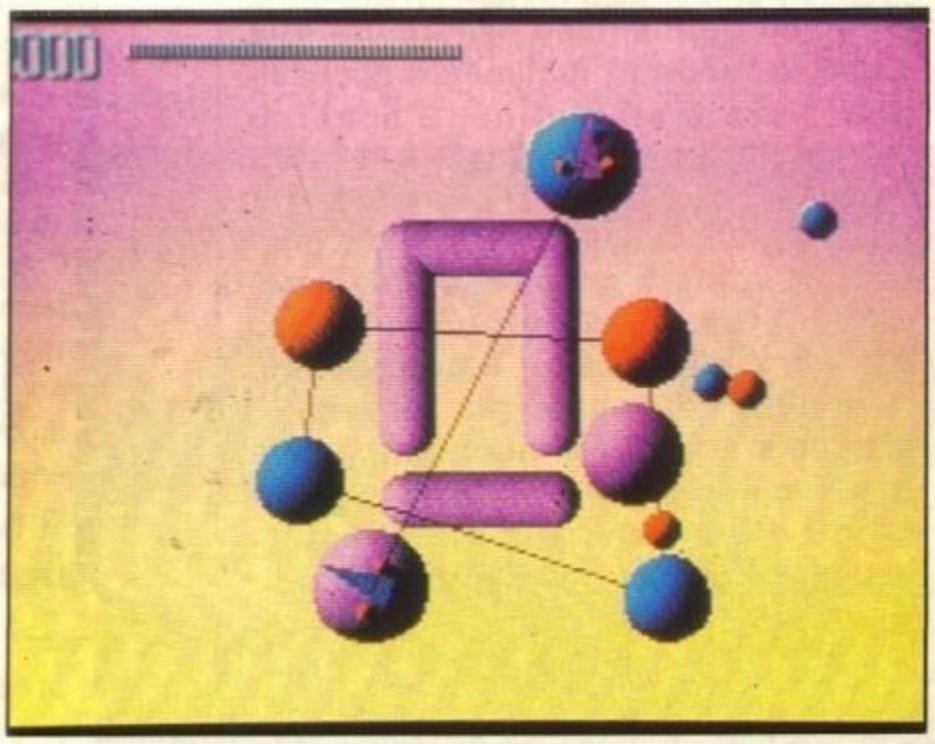
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E-MOTION

Non v'è dubbio alcuno che i programmatori del team Assembly Line, autori di magnificenze quali Xenon 2 e Interphase, si siano conquistati un posto di rilievo nel panorama videogiochistico del mondo intero. La loro ultima fatica, Pipemania, faceva parte di un genere abbastanza particolare e, proprio per questo, rischioso: i puzzle games, appunto. Visto il successo ottenuto (per ora esclusivamente nel Regno Unito, dato che da noi non è ancora arrivato Ndt) hanno deciso di continuare sulla stessa strada ed hanno sfornato E-motion, che sembra essere veramente all'altezza delle precedenti produzioni...

Suono digitalizzato a quattro voci, modo HAM, ray-tracing: diamine, ma questo E-motion è un gioco o una demo? Ahahahah (MA ti lascio un paio di righe vuote se vuoi, così potrai inserire tutti le NdMA che vorrai)! Piuttosto che scrivere 'ste boiate che ne dite di iniziare a parlare del gioco vero e proprio?
Ambientato nel microscopico mondo degli atomi, delle molecole e delle particelle, E-motion vi mette ai comandi di una sfera che potete far ruotare in senso orario ed opposto e spingere. In ciascuno dei cinquanta livelli l'obbiettivo è molto semplice: far entrare in collisione le sfere (che rappresentano gli atomi) del medesimo colore così da farle scomparire. Il tutto molto velocemente, se si vuole evitare che gli atomi esplodono (ed il primo che mi viene a dire "Ma che pericolo



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

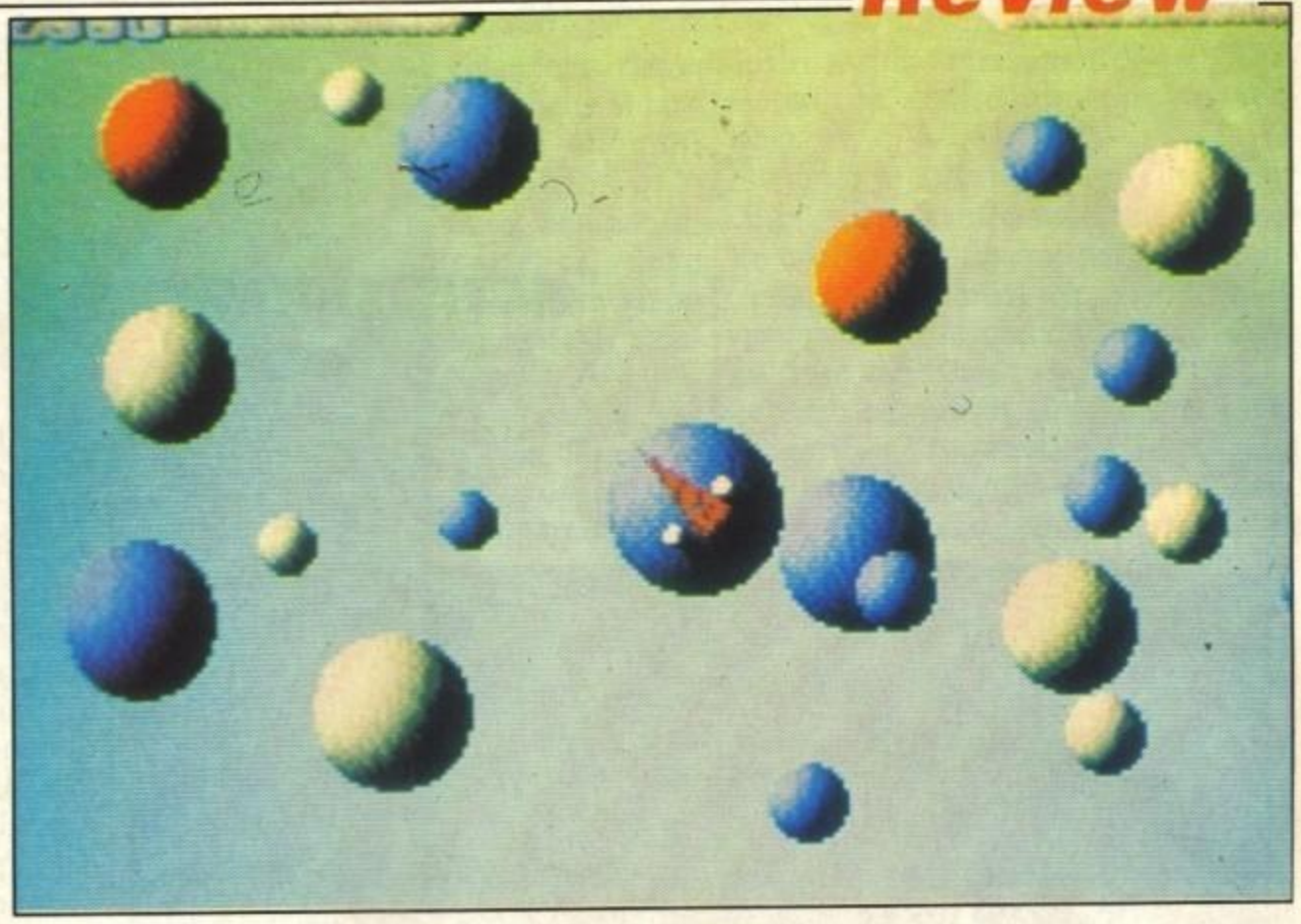
vuoi che rappresentino un paio di particelle così piccole che esplodono?" verrà defenestrato in men che non si dica!). Ma, attenzione: se due sfere di diverso colore vengono a contatto tra di loro, ciascuna di queste si dividerà in due, aumentando non di poco la difficoltà!!!

Visto che tutto ciò sembrava fin troppo facile, i programmatori hanno deciso di complicare un po' la vicenda, unendo le sfere con alcuni elastici (che dovrebbero rappresentare le molecole — ehi, il sottoscritto non è che brilli in chimica, ma "secondommia" le molecole non c'entrino una prugna secca! Ndt), i quali, il più delle volte, si attorcigliano intorno agli ostacoli presenti nella maggior parte dei livelli, creando così il famosissimo "giramento di palle"!

Quando il livello d'energia raggiunge i valori minimi, si ha la fatidica perdita di una vita, fino a quando, perse le quattro a disposizione, apparirà l'odiatissimo screen di Game Over. Fortunatamente vite extra possono essere guadagnate ogni 25000 punti raggranellati. E i punti extra? Calma, caaaaalma: si possono anche recuperare bonus sotto forma di punti in alcuni screen (che si chiamano proprio "bonus screen") ogni tot numero di livelli, collezionando una serie di pod nel giusto ordine ed entro il limite di tempo prefissato.

Come precedentemente accennato i livelli sono cinquanta, ma una volta raggiunto il venticinquesimo quadro è possibile (e consigliabile) ripartire da metà strada. Inoltre sono presenti le opzioni di salvataggio e di pratica di ogni livello.

Possono giocare a E-motion anche due persone contemporaneamente, nel qual caso è raccomandabile sangue freddo e molta, molta, molta collaborazione, anche perché le vite sono in comune. Pensate poi che in alcuni livelli i due giocatori sono collegati tra di loro per mezzo di un elastico e, nei quadri più avanzati, anche alle sfere!!!



Amiga

Che dire di E-motion? Esteticamente fa un gran bel figurone: fondali in modo HAM, grafica semplice ma mooooooito realistica (ma come cavolo fa ad essere realistica se tratta di molecole e atomi vari? Li hanno fotografati e digitalizzati? Ma per favore... NdMA), sonoro ricco di effetti speciali digitalizzati a quattro voci e divertentissima musichetta jazz nello screen dei titoli. Ma il gioco? Ebbene, qui lo dico, senza paura di essere smentito: il gioco è grande, superbo, mitico. L'idea di base è proprio una str... Una stupidata: praticamente si tratta di un biliardo. Ma con la semplice aggiunta di elastici, ostacoli ed amenità varie alla US Gold sono riusciti a creare un prodotto VERAMENTE coinvolgente (ed è così che dovrebbe sempre essere!!!).

Non parliamo del modo a due giocatori, che è quanto di più divertente e ghignesco possa esistere. Certo, se siete di quelli che non esitano a tirare cartoni e centre alla tastiera del computer se vi arrabbiate videogiocando (come il sottoscritto d'altronde), vi consiglierei di dargli un'occhiatina prima dell'acquisto. Altrimenti, non abbiate esitazioni: mi ricorda un po' la pubblicità dell'Othello "a minute to learn, a lifetime to master". Ci metterete un paio di partite a capire bene il funzionamento del gioco, ma vi ci vorranno diverse ore prima di staccarvi dal video con gli occhioni iniettati di sangue! Comunque, ricordate, io v'ho avvisato: E-motion è uno di quei giochi che fa arrabbiare non poco, ma quando si supera un livello che ci ha tenuto impegnati per un pomeriggio intero, volete mettere la soddisfazione di urlare un "TIE'!!!", magari accompagnato da un ampio movimento del braccio destro? Attenzione però che non entri nessuno in quel momento: a me è già capitato e le conseguenze sono ancora visibili ad occhio nudo...

Globale 89%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Knights of Legend

ACTIVISION

Tutto cominciò con il popolo dei nani, eternamente in cerca di oro da strappare con il piccone dalle viscere della terra madre. Lunghe gallerie creò questo laborioso popolo, finché un bel giorno ci fu una frana e strali di luce solare piovvero nelle prima buie gallerie. Quasi un miracolo fu per loro, ché mai videro la vera luce ma sol l'incerto tremolare di poche torce; molti rimasero terrorizzati, pochi coraggiosi uscirono e si insediarono nella terra prima sconosciuta. E tosto arrivò il nome alla nuova terra: Asthalarea, da Asthel Arra: "terra superiore".

"Tutto cominciò con il popolo dei nani, eternamente in cerca di oro da strappare con il piccone dalle viscere della terra madre. Lunghe gallerie creò questo laborioso popolo, finché un bel giorno ci fu una frana e strali di luce solare piovvero nelle prima buie gallerie. Quasi un miracolo fu per loro, ché mai videro la vera luce ma sol l'incerto tremolare di poche torce; molti rimasero terrorizzati, pochi coraggiosi uscirono e si insediarono nella terra prima sconosciuta. E tosto arrivò il nome alla nuova terra: Asthalarea, da Asthel Arra: "terra superiore".

Bene, prodi viaggiatori, la storia di questa nuova regione iniziò in siffatto modo con i nani che furono presto raggiunti da itineranti elfi. Ma la vita pacifica di queste gentili creature fu presto interrotta: creature perfide arrivarono, e rozze e ottuse ma assetate di sangue. La loro sete durò a lungo e molte vittime caddero per difendere gli insediamenti, ma alla fine si raggiunse un equilibrio con successivi insediamenti di umani, walbar e kelden. Dopo una serie di eventi minori ecco i nostri giorni, assai tranquilli riguardo ai secoli prima ma senza dubbio incerti e zoppicanti. Ecco il problema, amici miei: non c'è più autorità, né legge: solo caos e anarchia, separatismo e particolarismo, faide e disordine. E giunto per me il momento di andare, ma riflettete su questo. Addio, guerrieri."

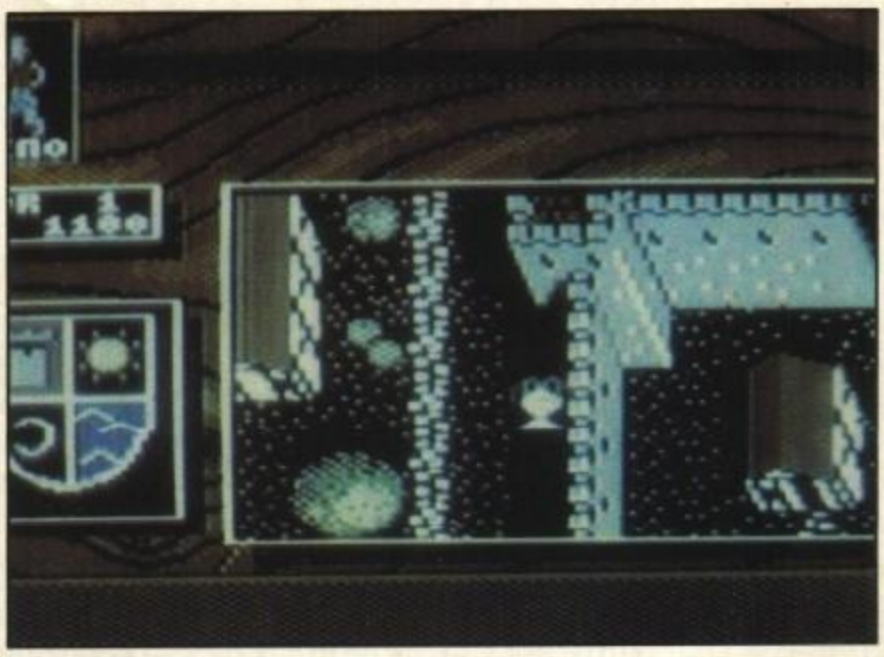
Ebbene, amici lettori, così disse il saggio. Asthalarea ha bisogno di voi, o meglio ha bisogno di valentuomini che sappiano partire da un'umile condizione sociale per arrivare dopo lungo tirocinio alla suprema autorità guerriera di Cavaliere, e con questo entrare nella leggenda. Il primo passo in questo mondo lo compirà il drive del PC caricando il gioco, e dopo ciò vedremo un libro intitolato "I cavalieri della leggenda". Apriamolo con la semplice pressione di un tasto, sia esso della tastiera o del mouse, e troviamo l'indice.

KOL è un gioco di ruolo, non è quindi strano che il libro ci permetta di creare personaggi e poi lanciarli nel gioco. Affatto nuova in questa classe di giochi è la lì presente opzione per installare futuribili regioni, presumibilmente ancora nel cantiere Origin e ad esso direttamente richiedibili. Ma lasciamo l'ignoto per il noto e apriamo il libro donde appare il menu dei personaggi: qui scegliamo nome, razza, classe e sesso, per poi accettare o rifiutare una serie di caratteristiche generate a caso finché siamo soddisfatti. Infine viene l'immagine del nostro nuovo personaggio che scegliamo personalmente noi tra un ampio numero di figure già pronte, e se ci sentiamo novelli Giotto possiamo perfino modificarla a nostro giudizio con l'acclusa sezione di disegno. Ci sono concessi sei personaggi per gruppo gestibili separatamente, e nulla ci impedisce di creare svariati gruppi includendo questo o quel personaggio.

E però il dono dell'ubiquità ben rara cosa: non uno dei nostri eroi, per quanto baldi, ne può usare, e dobbiamo pertanto considerare che ogni personaggio stia in una precisa locanda

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



in una certa città. Se è gente fresca di creazione la scelta è presto fatta (dal PC) che ci impone la Trollsbane Inn in quel di Brettle. Son in Asthalarea sei città, un paesucolo e diversi fortini; questi ultimi non sono indicati sulla mappa, mentre i primi sette insediamenti sono nomati Brettle, Htron, Shellernoon, Olanthan, Poitlès lock, Thimblewald e Hobe. Nel corso del gioco capita sovente di viaggiare, e quindi i nostri/vostri eroi muteranno la loro temporanea residenza. Questo avviene perché non è possibile salvare il gioco se non in una locanda, e quindi, indirettamente, in un centro abitato.

Il linguaggio del gioco non esiste, o meglio è quell'idioma universalmente usato e privo d'ogni vocabolario che è il linguaggio visivo, e quindi sto parlando di un gioco controllato a icone. Per la verità il solito inglese fa ancora, inevitabilmente, da padrone nelle parti testuali e soprattutto nella documentazione, strettamente monolingua. Già parlai prima di mouse, e infatti quest'utile balocco è automaticamente usato in presenza del suo programma pilota; diversamente si può usare la tastiera, e ci mancherebbe altro.

Quando iniziamo a giocare abbiamo un solo personaggio, che nella locanda di partenza deve cercare se siano ivi presenti compagni d'avventura pronti a seguirlo. Se ci sono potete aggiungerne fino a cinque, e quando avete finito uscite dalla locanda e il gioco inizia.

Ecco Brettle, primo insediamento umano in Asthalarea e suo capoluogo morale, grande città da visitare per imparare dove stiano gli edifici che vi serviranno in futuro. In genere, in città si trova sempre una locanda dove per un modico prezzo si possono salvare i personaggi su disco, insieme a diversi tipi di negozi che forniscono alimentari, oggettistica assortita, armi, armature e cavalli. Ci sono anche abbazie per risanare i propri corpi martoriati dai nemici, le abitazioni degli indigeni ai quali potrete liberamente parlare e chiedere ragguagli, e perfino i domicili di espertissimi uomini d'arme che vi potranno aiutare a migliorare il vostro rendimento in battaglia.

Eccoci in tema di battaglie, fulcro ideale dei giochi di ruolo e mezzo indispensabile per costruire i propri personaggi. In esse avete la scelta di chi attaccare, come attaccarlo, come difendervi e con che velocità muovervi. A differenza di altri giochi di ruolo più lineari e meno impegnativi, in KOL dovrete tenere costantemente lo sguardo sull'affaticamento dei vostri eroi. Qui la fatica può essere mortale come una grave ferita, quindi non potete, o meglio non dovreste, forzare i vostri a ritmi forsennati di combattimento con armi e armature pesantissime.

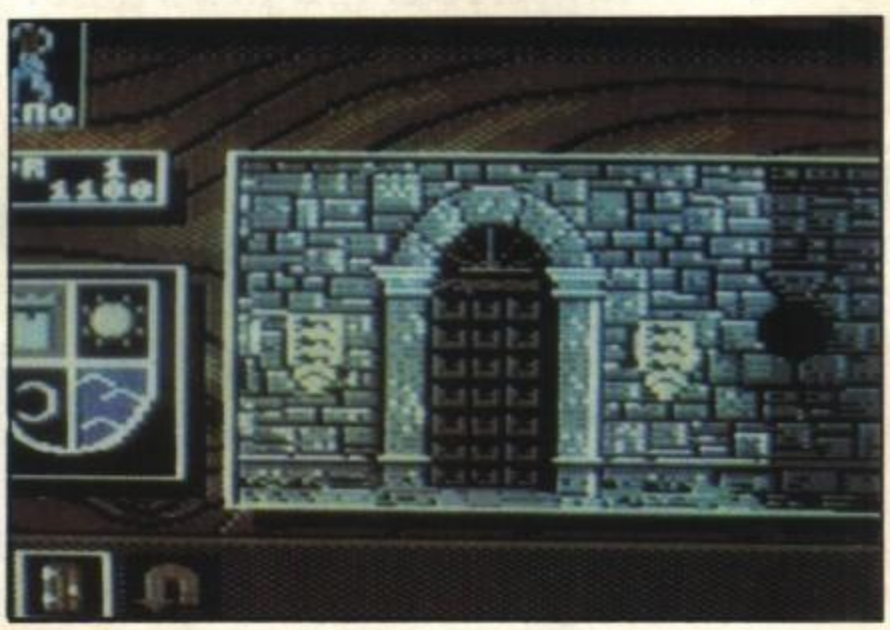
In merito di armature, ecco finalmente introdotta una differenza, per cui queste coprono tre diverse parti del corpo (testa, torso, gambe) e le difendono diversamente a seconda di quanto siano solide le varie parti.

Ed ecco entrare in gioco anche l'ambiente, con l'introduzione del clima a modificare la quantità di cibo che i vostri eroi trovano lungo la strada: in primavera si troverà facilmente di che placare lo stomaco gorgogliante, mentre in inverno dovremo riempire gli zaini di succulente provviste per i lunghi viaggi.

Ma lo scopo del gioco? Già detto: diventare cavalieri. Si sale lungo i gradini sociali risolvendo missioni che vi possono essere commissionate da alcuni dei tanti personaggi con cui potete parlare, ed è per questo che il dialogo è importante.

Quasi dimenticavo la magia: I vostri eroi possono aggregarsi ad ordini magici per così avere accesso a diversi incantesimi, con la possibilità di costruire magie proprie combinando sapientemente le sillabe della lingua elfica, l'idioma della magia. Oppure, più semplicemente, possono comperare incantesimi già pronti e usarli in battaglia.

La confezione del gioco è automaticamente descritta se sapete che KOL è firmato Origin: un bel manualone, mappa di Asthalarea, foglio di riferimento e ben sei dischi da 5,25". Il programma richiede 384K e pilota le schede CGA, EGA, TGA e HGA. Avrete anche capito che la risoluzione è la solita 320 X 200, ma la grafica è bella e non si sente il bisogno di mettere alla frusta la potente scheda EGA.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Origin contro Origin

Il presente: "Altri scrivono programmi, noi creiamo mondi", o il futuro: "Altri creano mondi, noi vi portiamo l'universo"; sono questi i motti della Origin. E una di quelle pochissime case che abbiano saputo imporre uno stile unico e personale: superbe confezioni, megamanuali e schemi di gioco efficaci e collaudati. KOL ricorda sia Times of lore sia Space Rogue, e infatti tutti e tre sono accomunati dalla visione che si ha sul mondo, ma risaliamo ulteriormente: anche la serie Ultima, qualità grafica a parte, è chiaramente imparentata con questi moderni prodotti. La Origin sembra in continua concorrenza con se stessa: produce programmi apparentemente simili in illusorio contrasto tra loro, che puntualmente si rivelano grandiosamete diversi dando vita a mondi sempre differenti, eppure così ben definiti da coinvolgere subito e a lungo. Brava Origin, continua così.

PC

Giocando a KOL ci si deve assuefare al non veloce ritmo di gioco, frenato dai caricamenti e da alcune pause di elaborazione, ma soprattutto dai combattimenti. Questi sono in linea con lo spirito del gioco e sono pensati soprattutto per essere tattici e completi, con la contropartita di una minore velocità. KOL è un gioco di ruolo molto simulativo e ha tutta la nota profondità di marca Origin, e vi assicuro che non lo finirete tanto facilmente. Ci sono anche eleganti particolari come la possibilità di installare future regioni o di modificare le figure dei propri personaggi: potrebbe anche essere un'idea per confrontare la vostra bravura con quella di disegnatori professionisti. La grafica EGA è sfruttata ad un livello superiore alla media e i graficofili troveranno tante belle immagini da ammirare. E da notare che KOL non è un classico come Exodus: Ultima 3 per via di alcuni particolari, ma resta un acquisto fortemente consigliato, a meno che non possiate sopportare le pause. .

GLOBALE 88%

Sì...
VICINA !!!
... la CIRCE ti è più vicina
con il nuovo punto vendita di Viale Monza, 6.

CIRCE Electronics S.r.l.
Viale Monza, 6 - MM Loreto - Tel. 02/26112024 - 20127 Milano
Viale Fulvio Testi, 219 - Tram 11 e 2 - Tel. 02/6427410 - 20126 Milano

AMIGA 500 *Lit. 849.000*
In OMAGGIO un programma originale LOGISTIX o SUPERBASE a scelta *IVA compresa*

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Is It a Bird? Is It a Plane? NO! It's...

P.C.'S CHEAT'EMUP

INDY R-I-S-O-L-T-O !!!

A sottolineare la multiformità delle avventure lucasiane, ci sono giunte in redazione soluzioni tutte diverse, una che smentiva l'altra, una che proponeva alternative, trucchi e insomma mi sono dovuto inventare shaker per far venire fuori questa soluzione. Ancora una volta la fantasia trionfa e le citazioni d'obbligo sono per: Alberto Bazzaco di Penderobba (Tv) di cui pubblichiamo anche le mappe, Fausto Brogi e Federico Piccinini di Sassuolo (Mo), Paolo Martella di Roma e "Lo Scuro" di Mantova.

PC

BERNETT COLLEGE, NY

Dopo aver dato il codice a Marcus vi ritroverete in palestra: qui potete decidere se allenarvi con uno sparring partner (ma forse siete voi lo sparring partner) usando naturalmente la tastierina numerica. Tornate ora nel corridoio da dove eravate venuti e se volete parlate ancora con Marcus, ma non ha grande importanza. In ogni caso dovrete entrare nel vostro studio, prima porta appena usciti dalla palestra. Qui troverete una mandria di alunni inferociti a cui sfuggirete con le risposte elusive 3-3-3. Ciò vi consentirà di entrare nel vostro studio-museo: recatevi subito davanti alla scrivania e togliete tutte le cartacce; scoprirete un pacco, che dovrete aprire, proveniente da Venezia: contiene il Diario del Graal di vo-

FANTASY'S DI ANDY CAPP

ECCEZIONALE VENDITA DI CASSETTE PER COMPUTER (CBM 64)

TUTTE LE NOVITA'
COMMODORE 64
&
FLOPPY DISK

VASTO
ASSORTIMENTO
"joystick"

"WOW
FANTASTICI
GIOCHI
PER TE"

Vendita per
corrispondenza

MS-DOS AMIGA E ALTRI

CASSETTE PROGRAMMI PER COMPUTER ORIGINALI CON ISTRUZIONI IN ITALIANO

VENITE A TROVARCI !!! venite a trovarci !!! VENITE A TROVARCI !!!

VI ASPETTIAMO !!!

ROMA - VIA ANCONA, 18 - CAP. 00198 - ROMA
06/8440349 - (Porta Pia)

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

stro padre. Ora per non dover domare di nuovo la Pantera, aprite la finestra e uscite di lì. Fuori vi attendono due sicari che vi condurranno da Lord Donovan, che vi informerà del rapimento di vostro padre. Finito l'intermezzo, vi ritroverete davanti al college; viaggerete ora fino alla casa di Henry, cioè papà. Nell'appartamento, tirate la libreria: sul retro della stessa si trovava un pezzo di nastro adesivo, che prenderete. Uscite e tornate, via-finestra, nel vostro studio. Qui usate il nastro adesivo con l'ampolla di solvente che si trova su uno degli scaffali: la miracolosa reazione chimica procreerà una piccola chiave. Gettatevi nuovamente dalla finestra (tanto è pianterreno) e tornate nell'appartamento del papi. Nell'angolo a sinistra c'è un mobiletto con una pianta sopra: prendete la pianta (che depositerete a terra automaticamente), prendete la tovaglia (che depositerete etc. etc.) e usate la chiave con lo scrigno. Al suo interno c'è un vecchio libro che prenderete. Altro articolo di cui vi approprierete è il quadretto che ritrae un trofeo nella stanza da letto. A questo punto uscite e l'avventura è finita. Scherzavo, dovete partire per Venezia.

VENEZIA

In quel di Venezia incontrerete quella bella gno... ehm la Dott. Prof. PhD. Elsa Schneider che vi porterà nella biblioteca. Che volete che si faccia in una biblioteca? Si consultano i testi e infatti rovistando nei duecentomila scaffali della biblio scoprirete ben TRE libri importanti: 1) il Mein Kampf, cioè il diario di Hitler in cui l'autore scrive innocenti pensierini razzisti; è appoggiato di sbieco a un altro testo e quindi facilmente individuabile. 2) il manuale di volo; è il quarto da sinistra di una sfilza di libri smilzi tutti uguali. 3) il testo "I Segreti delle Catacombe Romane" un tomo consistente in una fila di tomi consistenti. Appena individuate i tre testi, appropriatevene. Adesso andate nella stanza della vetrata che ha anche i paletti e il cordone: prendete il paletto centrale più il cordone rosso. A questo punto consultate il diario di vostro padre: riporterà una particolare vetrata e un messaggio sotto la raffigurazione. Il senso della raffigurazione è chiaro: dovete andare nella stanza della biblioteca che ha la stessa vetrata. Andateci: ora tocca al messaggio essere decifrato. Esempio esplicativo: se il messaggio indica "la seconda a sinistra" significa che dovete piazzarvi davanti alla colonna a sinistra, leggere la sua iscrizione e del trittico di cifre riportato tenere a mente la seconda cifra (a partire da sinistra ovviamente). Riesempio: messaggio : "segui il terzo a destra". Iscrizione colonnina di destra: "III, V, IV". Cifra da tenere a mente: IV. Capito? Avrete già notato che la pavimentazione riporta delle piastrelle casualmente numerate. Ora usate il paletto sulla piastrella che riporta il numero suggeritovi dal messaggio del diario: vi ritroverete nel labirinto delle catacombe. Consultate le mappe delle catacombe disegnate sul vostro manuale e raggiungete la stanza del tombino. Uscite: vi ritroverete tra i tavoli del bar della piazza. Andate tutto a sinistra fino al tavolo dei due innamorati, dando un'occhiata alla bottiglia di vino esprimerete il vostro disgusto

HOT SHOP

SPECIALITÀ INFORMATICHE

La sede di una nuova dimensione per il Vostro Computer:
Le migliori marche software
I migliori prodotti hardware

Con l'occasione dell'apertura della nuova sede, nel cuore di Genova, offriamo a tutti:

- VideoGenlock MKII & VideoGenlock A2000 a L. 360.000
- Framer Overscan a L. 1.200.000
- Televideo MK2 Amiga a L. 215.000
- Espansione di memoria per A500 da 512K a L. 140.000
- Drive esterno per Amiga L. 199.000
- Drive interno per A2000 L. 140.000

Novità:

Cabinet portamonitor per A500, Kick Start 1.2/1.3 su ROM, Hard Disk, Digitalizzatori Audio Prosound Designer, Midi, Digiview Gold, A/MAX, Espansioni di memoria per A2000, TrackDisplay, Espansioni A500 con orologio, Programmatori di Eprom, PAL-Converter Splitter Ecc.
Servizio programmazione Eprom e Servizio digitalizzazione immagini.

OFFERTA VERAMENTE SPECIALE PER C-64

ProVideo MK.1 a L. 115.000
Televideo MK.1 a L. 130.000

E ancora Slots porta Cartridge
Lemon Fastload, Easy Tape,
Hi-Disks, Joysticks, Cavi,
Software applicativo,
Games per C-64, Amiga, PC e Compatibili,
Data-Switch, Connettori speciali per Commodore,
Memorie per espansioni, Monitor,
Stampanti, Computers ...

NON BASTA?!?

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

HOT SHOP
VICO DEI GARIBALDI 12/R
16123 GENOVA
TEL. 010/206646

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

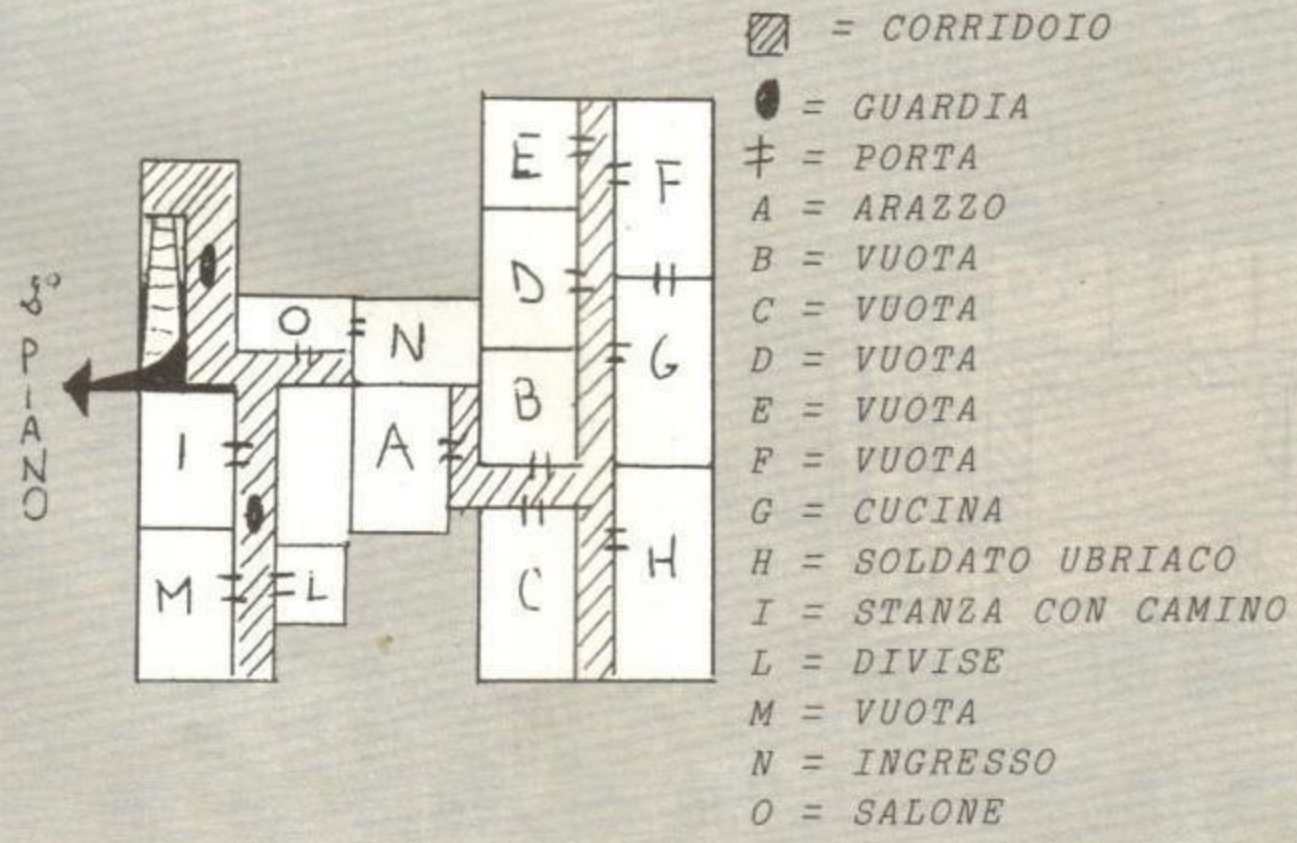
http://www.oldgamesitalia.net/

per l'annata. Il piccioncino maschio vi darà retta e vi concederà di prendere la bottiglia. Tornate al tombino e infilatevicisivi, scusate l'incasinamento. Siete di nuovo nei sotterranei. Andate nella caverna con lo stagno e riempite la bottiglia (inutile che vi descriva la dinamica precisa dell'azione, no?) anche se potevate farlo già in superficie con la fontana della piazza, ma non ha importanza. Andate nella locazione con lo scheletro di Capitan Uncino (tanto per intenderci) e prendete l'uncino, poi recatevi nella caverna della torcia: usate ora la bottiglia con la torcia; il fango si è ammorbidito! Prendete la torcia e attiverete una trappola che vi scaraventerà ancora più sotto, nei sotto-sotterranei. Tranquilli, ce l'avete ancora la mappa delle catacombe, no? Bene, allora andate nella stanza del tombino di legno. Potete attraversare il ponte di pietra per entrare nella stanza delle incisioni ma serve a poco. Usate l'uncino col bottolone, usate la frusta con l'uncino e... stappete!. Ora andate alla stanza con la scala e salite; raggiungete poi la stanza dello stagn... non c'è più un filo d'acqua! Piccolo ragionamento che vi porta a concludere che l'avete svuotato voi, poi via alla caverna col macchinario. Usate il cordone rosso col macchinario e girate il timone, ciò vi permetterà di abbassare un ponte levatoio che troverete in seguito. Raggiungete la caverna con le statue: è il momento di consultare il diario. Spingendo le statue cercate di ottenere la combinazione riportata nel diario: si aprirà la porta destra. Raggiungete ora la stanza dei teschi musicali paasando per quella del ponte levatoio. Nuova consultazione del diario e spiegazione: a ogni nota corrisponde un teschio, in funzione dell'altezza della nota sul pentagramma. Esempio: mi basso=2^ teschio da sinistra, sol basso=4^ teschio da sinistra e così via (ATTENZIONE!!! Ogni tanto la scala viene invertita. Ascoltate bene i suoni che fanno i teschi quando vengono premuti e regolatevi di conseguenza NdMA). Anche se non conoscete le note il meccanismo lo capirete lo stesso; quindi "suonate" premendo i teschi nella successione suggerita dal diario. Quindi un po' di labirinto ed ecco la stanza della tomba: esaminatela e scoprirete la città in cui si trova il Sacro Graal, ovvero Alessandretta ora Iskenderun. Aprite dunque il lucchetto della porta a sbarre e passate alla stanza del tombino: uscite, vi aspettano Marcus e Elsa per portarvi in Austria.

IL CASTELLO NAZISTA

Una volta davanti al castello... entrate. Vi aprirà un maggiordomo che vi farà un sacco di domande a meno che lo stendiate con un bel gancio, che è quel che bisogna fare. A questo punto per orientarvi nel castello seguite le nostre mappe. Andate nella stanza del nazi ubriaco. Chiedetegli come sta e ditegli che gli offrirete ancora un goccio. A quel punto il nazi vi mollerà il suo boccale. Andate in cucina e usate il boccale con il barile di birra. Riempito il boccale, versate la birra sui carboni ardenti del camino, e prendete l'arrosto. Andate verso lo sgabuzzino con le divise: incontrerete una guardia alla quale riferirete di essere lì per interrogare il prigioniero, vi identificherete poi come il successore di Dietrich e infine sgriderete la guardia per la fuga di notizie. Arrivati nello sgabuzzino prendete la divisa da domestico e recatevi nella stanza col caminetto (non la cucina). Avvicinatevi all'armatura di destra e maneggiatela in modo da far cadere l'alabarda, che poi rimetterete al suo posto. Andate quindi verso le scale che portano al secondo piano: incontrerete una guardia che liquiderete riferendo che siete un venditore di giacche, che se siete arrivato fin lì avete sicuramente il permesso e che l'ordinazione di una giacca costa 15 marchi: il soldato credulone ve li darà subito. Salite le scale e entrate nella stanza "I": qui troverete un forziere. Prende-

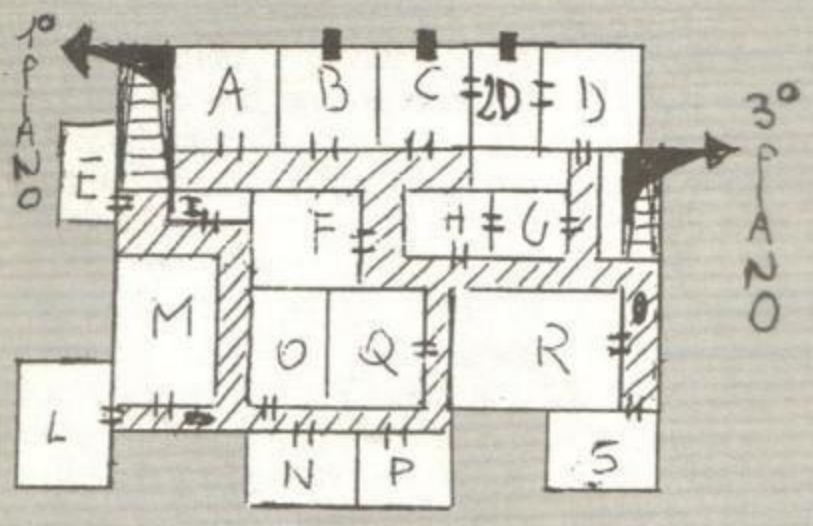
Il castello dei nazisti



http://www.oldgamesitalia.net/

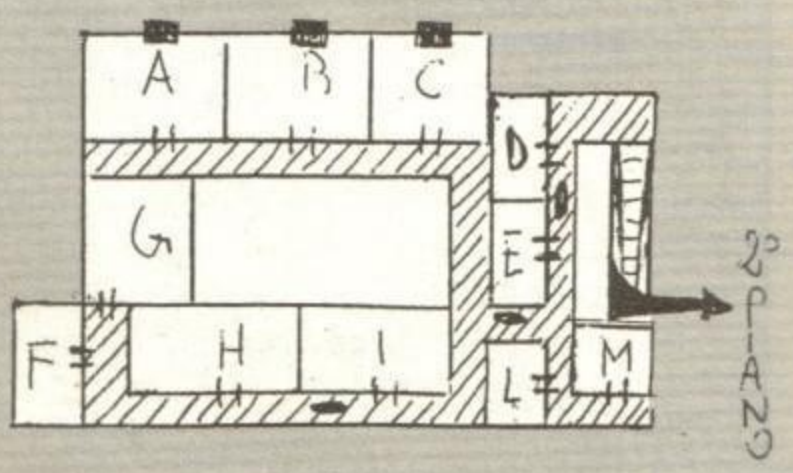
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



A = ALLARME B = VUOTA CHIUSA
C = SOLDATO D = VUOTA E = VUOTA
F = SOLDATO G = VUOTA H = VUOTA
I = FORZIERE L = QUADRI+CASSAFORTE
M = QUADRO N = VUOTA O = VUOTA
P = VUOTA Q = FORZIERE CON DIVISA
R = PRONTO SOCCORSO S = VUOTA
■ = FINESTRE CHE SI POSSONO APRIRE

te i 15 marchi che si trovano nel forziere e vestitevi da domestico. Uscite: procedendo verso la stanza "Q" incontrerete una guardia che accetterà molto volentieri il quadro che avete con voi. Nella stanza "Q", cambiatevi d'abito, aprite la cassa, prendete l'uniforme al suo interno, scoprite la chiave nell'uniforme e tornate allo sgabuzzino del primo piano. Usate la chiave nel ferma-abiti e prendete l'uniforme grigia. Ora andate verso la cucina e riempite di nuovo il boccale. Salite al secondo piano, indossate l'uniforme grigia e andate nella stanza dell'allarme. Al soldato di guardia date il Mein Kampf e abbandonerà la sua postazione. Ora mettete fuori uso l'allarme versando la birra nella grata. Andate al terzo piano evitando la guardia delle scale: incontrerete però un altro soldato; basterà osservare che le condizioni della sua divisa sono pessime e ricordare che non avete tempo da perdere, che la guardia si ritirerà nel silenzio. Entrate nella stanza dello schedario, date l'arrosto al cane, prendete il trofeo e il pass dentro il cassetto dedicato dello schedario. Tornate al secondo piano (evitando nuovamente la guardia delle scale) e andate alla stanza dei quadri. Spostate l'imitazione della Gioconda e aprite la cassaforte: troverete un quadro che riproduce il Graal. Tornate fuori, rimettete gli Indyvestiti (in qualche stanza vuota, s'intende), andate in cucina (primo piano) e riempite il trofeo di birra. Tornate ora al secondo piano, indossate l'uniforme grigia e, evitata la solita guardia, salite al terzo piano. Camminando per il corridoio incontrerete "ti spiezzo in due" al quale darete il trofeo ricolmo di birra. Costui tracannerà senza indugio, si ubriacherà e potrà così essere messo fuori combattimento con un bel gancio. Andate verso la stanza con la chiave d'argento: incontrerete un colonnello che dovrete tramortire. Prendete quindi la chiave d'argento e tornate al secondo piano dopo aver schivato la solita guardia. Raggiungete la stanza "2D" e uscite dalla finestra. Rischiando di scivolare, mettete innanzitutto i vostri abiti e avvicinatevi alla finestra dalla parte opposta a quella da cui eravate usciti. Entrate nella stanza: c'e un mattone che sporge. Lo premerete e tornerete sul cornicione: usate la frusta sul mattone e arrampicatevi sul traliccio. Arrivati al piano superiore entrate dalla prima finestra che vedrete: troverete un armadio contenente 75 marchi. Uscite nuovamente ed entrate dall'ultima finestra: finalmente papà! Spiegate tutto al genitore e aprite la porta con la chiave d'argento. Inevitabilmente verrete catturati e legati a due sedie attaccate nella stanza del caminetto. Ora spingete le sedie verso destra (quindi è Indy che deve spingere) fin sopra al segno che l'alabarda aveva fatto prima. Date un calcio all'armatura e l'alabarda taglierà le corde che vi tengono legati, voi e il papi. Ora premete la statuetta sinistra del caminetto: si aprirà un passaggio segreto tramite il quale accederete a un cortile con un sidecar. Ora via verso Berlino.

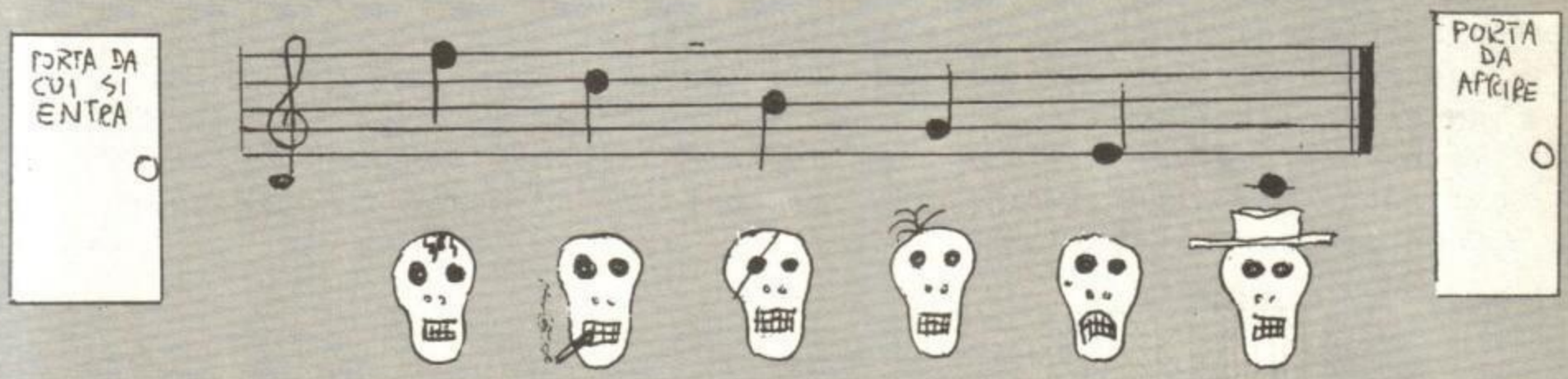


A = ARMADIO
B = VUOTA
C = HENRY JONES
D = CANE, SCHEDARIO, TROFEO
E = QUADRO
F = VUOTA
G = CHIAVE D' ARGENTO PER A, B, C
H = VUOTA
I = VUOTA
L = VUOTA
M = VUOTA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I teschi musicali nelle catacombe



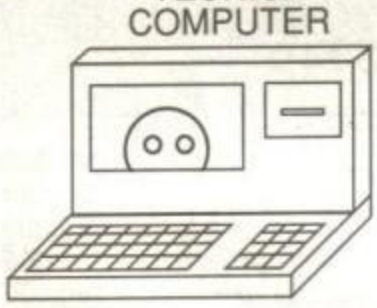
BERLINO

Lungo la strada incontrerete un posto di blocco: dite alla guardia che non volete essere presi in giro e ripetete più volte che la vostra è una missione top-secret, alla fine riuscirete a passare. A Berlino troverete Elsa con il diario (schifosa doppiogiochista), poi sarete trasportati dalla folla al cospetto di Hitler al quale darete il pass: Sua Arianità firmerà il pass credendola una richiesta d'autografo e se ne andrà. Ora vi dirigerete all'aeroporto con papà. Qui ci sono DUE modi per partire per Iskenderun: la più semplice è quella di recarsi al biplano e mettere in moto seguendo le istruzioni del manuale di volo che avete con voi. Una volta partiti, è quasi impossibile sfuggire alle sventagliate di proiettili nazisti: finirete così per precipitare in una fattoria; dirigetevi, una volta precipitati, a destra e rubate l'auto di sinistra, quella da utilizzare per arrivare alla meta. Non preoccupatevi dei posti di blocco perché voi avete un pass che è firmato da Hitler. Il secondo modo non ve lo starò a spiegare tutto: implica la collaborazione tra figlio e genitore; Henry si piazza alla destra del signore che legge il giornale e lo distrae chiedendogli dei suoi nipoti. Indy nel frattempo gli ruba i biglietti. E poi... divertitevi voi.

ISKENDERUN LE TRE PROVE

Arrivati a Iskenderun troverete Marcus e nel tempio anche Elsa e Donovan. Donovan per costringervi a prendere il Graal sparerà a Henry. Dunque per recuperare il divino calice dovrete superare tre prove:
Prima prova-consultando il diario del Graal, scoprirete che dovrete abbassarvi in un punto preciso prima che una lama possa tranciarvi la testa.
Seconda prova-camminate solo sulle lastre contrassegnate dalle lettere

ASSISTENZA TECNICA COMPUTER



VIDEO CASSIA

Videogames

Commodore - Amiga 500 - IBM
MSX - Amstrad - Atari

Espansioni Amiga
Modulatori
PROGRAMMI
CAVETTERIA ACCESSORI
Floppy 3,5" e 5,25"
Verbatin
Bulk - Sony
VHS

ROMA - VIA CASSIA, 701 - TEL. E FAX (06) 3663647

TROVERAI AMICIZIA E CORTESIA

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

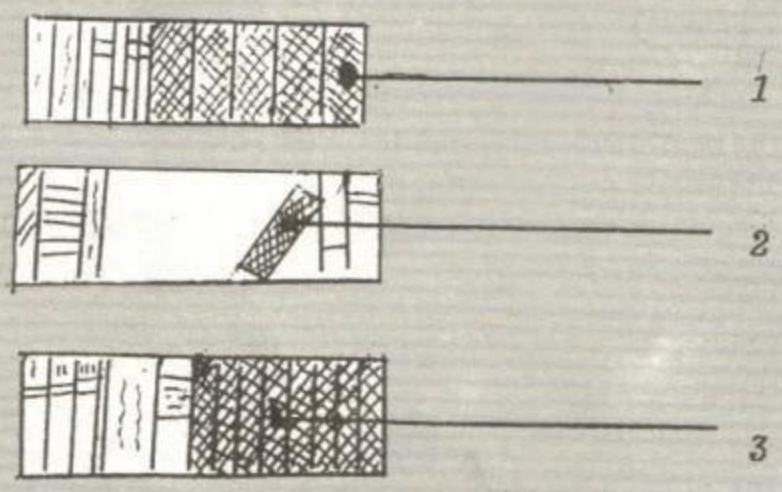
Nella biblioteca

Nella biblioteca si possono trovare tre libri:

1 - segreti delle catacombe romane. Si trova in uno scaffale vicino ad altri libri uguali. E' messo in verticale.

2 - Mein Kampf (ovvero il libro di Hitler).Si trova in uno scaffale in cui tutti gli altri libri sono orizzontali. E' messo in diagonale.

3 - Come pilotare un biplano. Vedi 1



che compongono la parola "DIO" nell'antica lingua dei costruttori del Tempio (consultate il diario)

Terza prova-Andate dritti verso la caverna del crociato senza la minima esitazione.

Arrivati nella caverna, scambiate quattro chiacchiere con il custode del Graal, che vi inviterà a scegliere uno dei dieci calici esposti: ricordatevi del quadro visto nel castello nazi, prendete quello che il quadro raffigurava, usatelo con l'acqua santa e tornate indietro per salvare il papi. Elsa però vi ruberà il calice e supererà il limite che il Graal non poteva oltrepassare, provocando un terremoto. Elsa cadrà in un crepaccio formatosi per il terremoto mentre voi recupererete il Graal con la frusta e lo ridarete al cavaliere. Tatatata-tatata, tatatata-tatata-tata, etc. etc. FINE

IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI HARDWARE E SOFTWARE AI MIGLIORI PREZZI DA

SUPERGAMES

In Via Vitruvio n.38 a MILANO - Tel. (02) 6693340

Commodore 64	L. 270.000
Disk Drive 1541 II° COMMODORE	L. 300.000
Amiga 500 COMMODORE	L. 770.000
Amiga 500 COMMODORE + 10 giochi e Photon Paint Originali	L. 890.000
Drive Esterno X Amiga 500 (Slim + Meccanica Nec)	L. 190.000
Espansione 512K X Amiga 500	L. 130.000
Espansione 512K "Microbotics" 120 NS X Amiga 500	L. 180.000
Espansione 512K A501 Commodore X AMIGA 500	L. 220.000
Espansione Interna 1.8 MB X Amiga 2000	L. 550.000
Amiga 2000 V. 6.2 COMMODORE Italiana	L. 1.600.000
Espansione 2 MB X Amiga 2000	L. 690.000
Espansione 8 MB X Amiga 2000	L. 1.700.000
Scheda Janus XT	L. 750.000
Scheda Janus AT	L. 1.400.000
Hard Disk 40 MB X Janus XT 28 MS.	L. 690.000
Hard Disk 42 MB 28 MS. X Amiga 2000 (Quantum - SCSI)	L. 1.400.000
Hard Disk 33 MB X Amiga 500	L. 850.000
Hard Disk A 590 COMMODORE	L. 850.000
Monitor COMMODORE 1084S	L. 550.000
Stampante MPS 1230 COMMODORE	L. 350.000
Stampante STAR LC 10	L. 370.000
Stampante STAR LC 10 Color	L. 490.000
Stampante 24 Aghi Seikosha SJ 80 AI	L. 550.000
Stampante 24 Aghi NEC P2 Plus	L. 690.000
Atari 1040 STFM + Monitor SM 124 B/W HR	L. 1.130.000
Dischetti 3.25 2 DD Bulk	L. 1.000

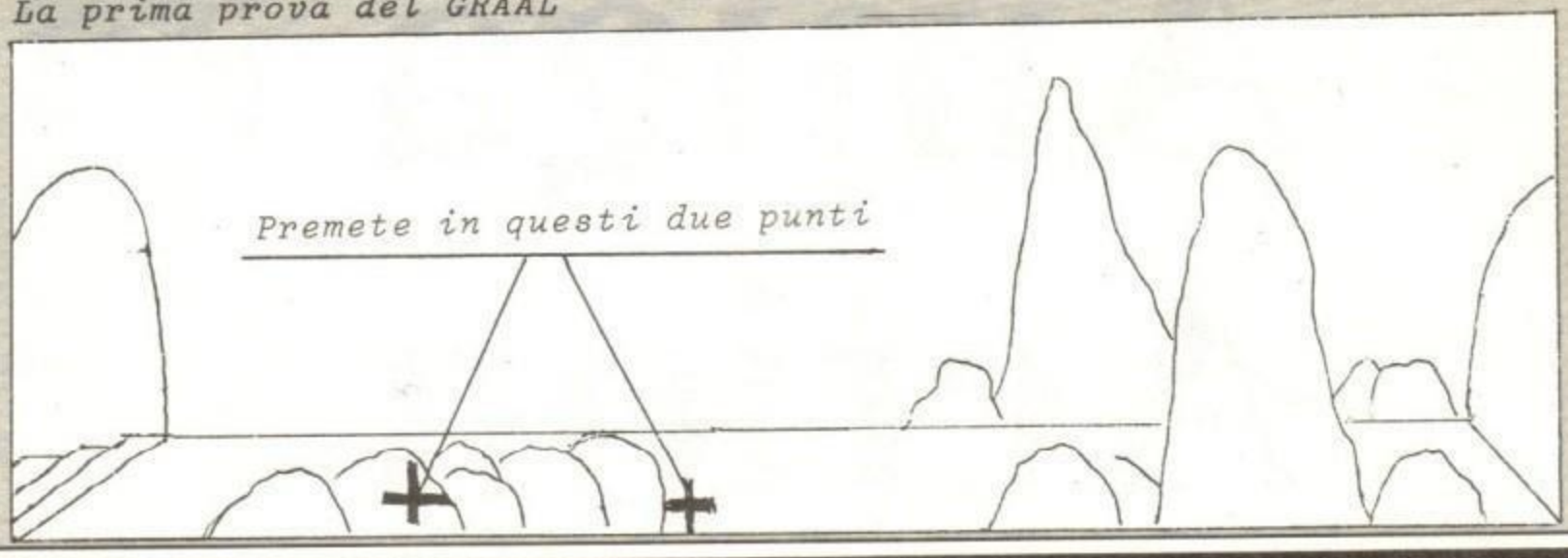
I prezzi sopra elencati sono comprensivi di IVA

PAGAMENTO RATEALE SENZA CAMBIALI

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La prima prova del GRAAL



CENTRO SOFT

Tintori
SOFTWARE HOUSE
VIA BROSETA, 1 BERGAMO
TEL. 035-248623
Commodore
ATARI
SOFT center
COMPATIBILI IBM
AMIGA
SEGA
NOVITA'
Vendita per corrispondenza

SOFTWARE ORIGINALE DAL 1984
oltre 2000 articoli
LAGO SHOP
Via Napoleona 16 - 22100 Como
Telefono (031) 30.01.74
Aperto al pubblico dal Lunedì al Venerdì

GAMMA OFFICE SYSTEM
20095 CUSANO MILANINO
Via Sormani, 67
Tel. (02) 6134913-6198294
COMPUTER e GIOCHI:
ATARI • COMMODORE
ATARI ST • MSX
COMPATIBILE IBM • SPECTRUM
SOFTWARE - HARDWARE
COMMODORE • AMIGA
SOFT center
VENITE A TROVARCI

Il Grillo Parlante
NOVITA' SOFTWARE
COMMODORE - ATARI
Via S. Canzio, 13 - 15 r.
Tel. (010) 415.592
GENOVA SAMPIERDARENA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Amiga Action Replay

Finalmente! Una potentissima cartuccia utility+freezer+trainer!
Inserita nella porta di espansione del vostro Amiga 500, permette di:

- congelare e salvare su disco un programma caricato in memoria, per poterlo ricaricare quando volete fino a 4 volte più velocemente
- trovare le "poke" necessarie per ottenere vite infinite nei vostri giochi preferiti
- modificare e cambiare gli sprites di un gioco, per creare simpatiche versioni personalizzate o usare gli sprites nei vostri programmi
- avvertire della presenza di qualsiasi virus in memoria o sui vostri dischetti, distruggendo tutti i virus conosciuti
- salvare schermate e musiche su disco come files IFF, per poterle elaborare dai vostri programmi preferiti
- rallentare lo svolgimento dei giochi fino al 20% della velocità originale, per aiutarvi negli schermi più complicati
- usare il più potente monitor-disassembler per Amiga, con completo controllo dell'hardware e dei suoi registri (anche quelli "write-only"), uno strumento preziosissimo per il debugging dei vostri programmi: screen editor, breakpoint dinamici, assembler/disassembler delle istruzioni Copper, disk I/O con possibilità di alterare parametri quali sync o lunghezza della traccia, calcolatrice, notepad, ricerca di immagini o suoni in tutta la memoria, modifica caratteri in memoria, altera i registri della CPU, ed altro ancora.

Amiga Action Replay originale
con manuale *in italiano* a sole *179.000*

Prezzi IVA compresa

SYNCHRO EXPRESS
Eccezionale novità per Amiga: è finalmente disponibile il primo **copiatore hardware** per i dischetti Amiga! Con una speciale interfaccia collegata a 2 disk drives (quello interno al computer ed uno esterno), effettua copie di sicurezza, perfettamente funzionanti, di **qualsiasi software protetto** in meno di 50 secondi, compresi gli "impossibili" come Dragon's Lair.
89.000

FATTER AGNUS 8372-A
Il nuovo chip che permette di usare 1 MB di Chip Ram nel vostro Amiga, disponibile ora in kit di montaggio per l'installazione in tutti i modelli B-2000, ed A-500 (con piastra madre rev. 4 o 5) con inserita l'espansione A-501 da 512K.
159.000

Viale Monte Nero 31
20135 Milano
Tel. (02) 55.18.04.84
(4 linee ric. aut.)
Fax (02) 55.18.81.05 (24 ore)
Negozio aperto al pubblico tutti i giorni dalle 10 alle 13 e dalle 15 alle 19.
Vendita per corrispondenza.
Sconti per quantità ai sigg. Rivenditori.

FLOPPERIA SRL

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL home & personal computer

Via Mac Mahon, 75 - 20155 MILANO - NEGOZIO
Tel. (02) 33000036/323492 tutto il giorno - Fax (02) 33000035
Servizio tecnico - Tel. (02) 3270226 al mattino
Chiuso il lunedì - Aperto il sabato

PAL GENLOCK 2.0

Nuovo Pal Genlock semi-professionale con regolazioni esterne per risultati ancora migliori, disponibili varie versioni.

L. 399.000

AMIGA SELECTOR
(Novità assoluta eslusiva Newel)

Ora che inizia l'abbondare delle periferiche ed accessori per Amiga, nasce il problema che molti si collegano alla porta parallela, che è quasi sempre già impegnata con la stampante, per questo motivo la Newel ha creato questo nuovo dispositivo che permette di collegare fino a quattro accessori/interfacce come ad esempio: Digitalizzatori video (EasyView, DigiView, Videon) Digitalizzatori audi (EasySoun, ProSound..) ed altri accessori come AmigaFax e naturalmente le stampanti, Amiga Selector è dotato di un commutatore che seleziona l'interfaccia desiderata. Amiga Selector è molto utile come prolunga di circa 40 cm della porta parallela, molto utile ad esempio per il Videon II che è corredato da un cavo molto corto. Appena entrerete in possesso di questo utilissimo accessorio vi renderete conto che è indispensabile! L. 99.000

PENNA OTTICA AMIGA

Penna ottica amatoriale per tutti gli Amiga, completa di software di gestione, funziona in emulazione mouse ed è compatibile con la maggior parte del software in commercio, corredata di manuale di istruzioni interno in italiano.

L. 49.000

AMIGA ACTION REPLAY NOVITÀ

La prima cartuccia rivoluzionaria multifunzioni per Amiga 500/1000 con opzione di freeze: permette di sproteggere la maggior parte dei programmi in commercio (consentendoti di creare giochi di sicurezza per uso personale, inoltre permette di creare giochi trainer, (vite infinite ecc.). Permette di bloccare un gioco in qualsiasi momento, registrarlo e riprendere in qualsiasi momento dal medesimo posto. Salva una qualsiasi videata (disegno, testo) su disco, consentendoti una facile hardcopy anche su stampante. Funzione moviola (rallenta programmi e giochi). Potente Virus-detector, sprinteeditor, oltre che ad un monitor straordinario per il linguaggio macchina. Questo, e molto, molto di più, ti aspetta in Amiga Action Replay!!!
Il tutto ad un prezzo eccezionale!

IMPORTAZIONE DIRETTA SOFWARE APPLICATIVO PER AMIGA!

Ecco alcuni esempi:	
Lattice "c" V. 5	L. 499.000
Superbase 2	L. 169.000
Acquisition V 1.3	L. 290.000
Digi Paint 3	L. 169.000
Arexx	L. 95.000
Digi Works	L. 169.000

NEW FINALMENTE VIDEON II Lit. 499.000

Direttamente a colori senza filtri senza passaggi in un tempo minimo le tue immagini a colori digitalizzate da telecamera o videoregistratore da AMIGA.

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA
PER LA LOMBARDIA
NEWEL

Sono disponibili i seguenti effetti speciali: Pixelisation, Line art, Multi picture, Solar effect, Negative, Image zooming, Real 3D surface mapping.

- Per Amiga 500/1000/2000
- Digitalizza da 2 a 4096 colri
- Supporta le seguenti risoluzioni:

LO-RES	OVERSCAN
320 x 256	384 x 282
320 x 512	384 x 564
640 x 256	768 x 282
640 x 512	768 x 564

- Carica qualsiasi immagine IFF
- Salva in formato IFF
- Facile da usare e installare

Sono inclusi i cavi, l'alimentatore e una documentazione molto completa.

SYNCRO EXPERT - Versione III- NOVITÀ ECCEZIONALE
Serve solo per copie di sicurezza ad uso personale

Se hai l'Amiga ed un secondo Drive, questo prodotto non puoi assolutamente perderlo. Qualsiasi programma, originale e non, potrai finalmente duplicarlo per le tue copie di sicurezza. Copia qualsiasi formato, anche MS/DOS 3.5", MAC, ATARI, ecc., su dischi 3.5" fino a 80 tracce 2 facciate. Semplicissimo da usare, non necessita di alcuna conoscenza. La sua forza è un chip custom LSI che si sovrappone al microprocessore copiando qualsiasi disco.
Lit. 89.900 il solo copiatore. Lit. 269.000 il copiatore più un secondo Drive con sconnettore slim - meccanica Citizen.

SCANNER NOVITÀ

Amiga + OCR da L. 449.000

A520 EXPANDER
(Novità assoluta esclusiva Newel)

Finalmente una soluzione per lo scomodissimo modulatore TV (A520), con questo cavo speciale puoi tenere il modulatore a 20/30 cm dall'Amiga senza più intralciare. UTILIZZIMO!!!

Lit. 29.000

ESPANSIONI DI MEMORIA per AMIGA 500, 1000 e 2000

Costruite con i migliori materiali, le nuove espansioni di memoria dell' ultima generazione usano i nuovissimi chip da 1 Mbit che sono notevolmente più veloci, autoconfiguranti, slim line, e con 1 anno di garanzia!
Aggiungono rispettivamente alla memoria base da 512 a 8 MB.

Versione interna 512K per A500 (senza clock)	L. 149.000
Versione interna 512K per A500 (con clock)	L. 169.000
Versione interna 512K per A500 (A501 originale)	L. 219.000
Versione interna/esterna da 2 Mb	L. telefonare
Versione esterna per A1000 da 2Mb	L. 990.000
Versione int. da 2Mb espandibile a 8Mb (comp. A2000)	L. 730.000

68030 - NOVITÀ

TELEFONATE

Nuovo chip Agnuss
L. 138.000

Hard disk - GPV
telefonare.

TELEVIDEO AMIGA L. 199.000

NOVITÀ ASSOLUTA!
Puoi ricevere il televidio RAI, direttamente dal tuo AMIGA con possibilità di stampa.
Manuale in italiano!

ALIMENTATORE PER AMIGA 500

Finalmente un alimentatore sostitutivo stabilizzato per Amiga 500, **NOVITÀ**

MOUSE SELECTOR L. 29.000 NOVITÀ

Novità che permette di connettere alla porta 1 (mouse) dell'Amiga contemporaneamente il mouse ed il joystik e selezionare a piacere senza staccare ogni volta i cavi. UTILISSIMO!!!

KICKSTART 1.3 ROM

Il nuovo sistema operativo dell'Amiga ora in ROM applicabile facilmente su A500 e A2000 senza saldature e senza perdere il vecchio 1.2, disponibile anche l'inverso per chi possiede 1.3 e vuole 1.2, con interruttore per selezionarlo.

L. 119.000

BOOTSELECTOR

Trasforma il secondo Drive (df1:) in (df0:) evitando così l'eccessiva usura del medesimo, risolve spesso molti problemi di caricamento dovuti alle precarie condizioni del drive interno dopo un uso frequente, semplice da installare (non necessita saldature).
Istr. italiano. L. 23.000

DISCONNECT

Per sconnettere il secondo drive senza dover spegnere il computer, basta agire su un apposito interruttore, recuperando così memoria che spesso necessitano molti programmi, che altrimenti non funzionerebbero. L. 23.000

ANTIRAM

Questo kit, sconnette tutte le espansioni di memoria su Amiga, sia interne sia esterne, risolvendo anche qui i problemi di incompatibilità con il software, semplice installazione.
Istr. italiano. L. 23.000

OFFERTA!!!

Bootselector + Disconnect + Antiram
L. 59.000

SCANLOCK - GENLOCK NOVITÀ

Eccovi uno dei migliori genlock per utti gli Amiga funziona su A500/1000/2000/2500, Il Supergenlock è il primo Genlock con qualità Broadcast ed uscita in Super-VHS, M2 Betacam, LUMA/CROMA o Y/C, banda passante fino a 5,5 Mhz. Regolazione di fase, è possibile ad esempio cambiare da PAL, S-VHS a RGB senza spostare nessun cavo anche in fase di editing. Inoltre KEY OUT per Croma Key, Key Reverse, Normal Key, questo e molto di più puoi ottenere con il nuvo SUPER - SCANLOCK.

OFFERTA LANCIO L. 1.990.000 + IVA

Sono disponibili vari tipi di mouse di ricambio per Amiga.
Hard disk di molte marche.

DRIVE PER AMIGA IN OFFERTA LIMITATA!

Drive esterno, passante con disconnect incorporato da	L. 190.000
Versione interna A2000 da	L. 179.000

COMPUMAIL® - GRUPPO NEWEL
VENDITA PER CORRISPONDENZA
SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA - CON POSTA O CORRIERE

VIA MATTEOTTI, 21 - 20020 ARESE (MI)

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

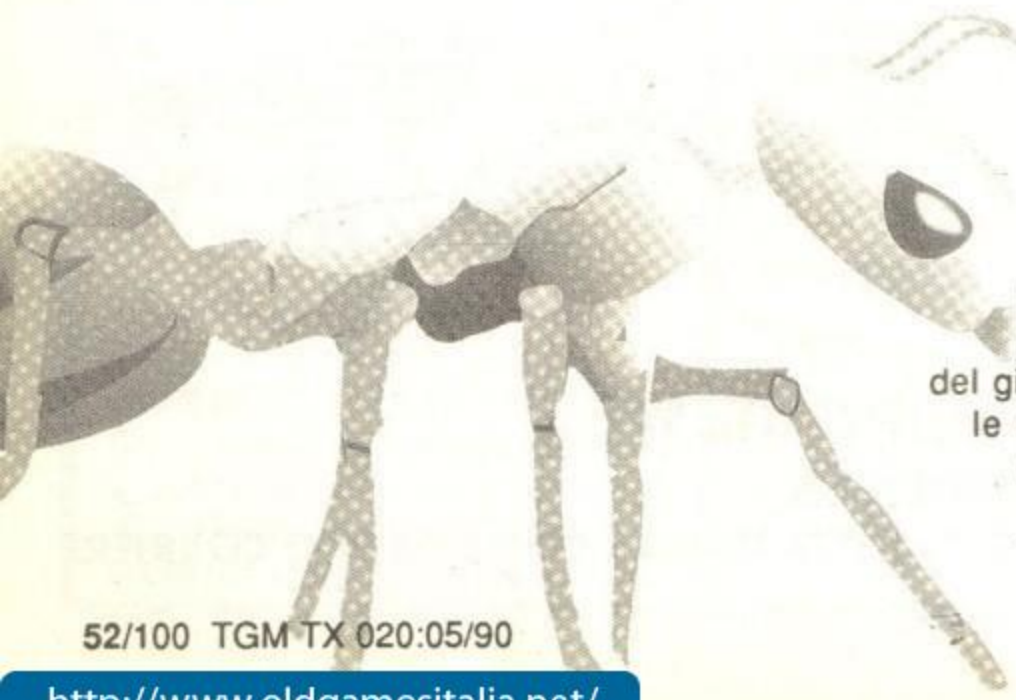
Ant att

La tecnologia del CD non è più un sogno o qualcosa di molto distante nel futuro, come possono testimoniare molti possessori di PC Engine. Analogamente, al giorno d'oggi possiamo avere vera musica e megabytes di grafica ed il tutto sul nostro computer (o console) nella comodità di casa nostra. Marshal M. Roshental, il nostro inviato negli States, ha indagato a fondo al recente CES di Las Vegas ed ha scoperto il progetto che coinvolgerà NEC e Cinemaware e che porterà It Came From The Desert a tutti i possessori di PC Engine con CD-ROM.

La tecnologia ha fatto passi da gigante dai giorni in cui meravigliamo perché i giochi per Atari 2600 avevano quattro sprites al posto dei soliti due. O quando arrivò Frogger con la sua musica a due voci. Non si sarebbe neanche potuto immaginare un tale progresso in così poco tempo.
Ma al giorno d'oggi la tecnologia è supportata da grosse campagne di marketing. E' così che macchine potentissime come l'Amiga, con un potenziale a dir poco immenso, non vengono sfruttate, al contrario di aggeggi come il Gameboy che viene categoricamente spremuto per ricavarci qualcosa di eccellente ogni volta. Comunque l'importante è che il progresso continui per la sua strada.
La console che ultimamente ha riscosso più successo è senza alcun dubbio il PC Engine della Nec (conosciuto negli States come Turbo Grafx — nulla a che vedere con il Super Grafx) con il suo innovativo lettore CD interattivo. Molto è stato detto e si dirà ancora riguardo alla velocità del sistema ed alla grande giocabilità che ovvia al fatto che il PC Engine sia una macchina ad otto bit. Il lettore Cd aggiuntivo permette di controllare megabytes di informazioni e sonoro digitalizzato di alta qualità. Ma il meglio deve ancora venire...

LA NEC FA IL SUO INGRESSO NEL CAMPO CINEMATOGRAFICO

Ritorniamo con un passo indietro al Bally Hotel di Las Vegas, in Nevada. Ignoriamo le migliaia di persone possedute dal demone del gioco e superiamo le centinaia di slot machines per raggiungere la Sala da Ballo dell'Hotel e quello che sembrerebbe essere un set televisivo, con attrezzatura video, telecamere, microfoni e cavi a destra e manca. Quello che stiamo vedendo — per il momento fermo, ma tra poco in azione — è un nuovo processo mediante il quale è possibile digitalizzare immagini e sonoro e piazzarle su CD. Il tutto insieme a grafica computerizzata per rendere il tutto ancora più realistico. Naturalmente tutto ciò e per il PC Engine (e figurati!!!). Questo progetto è il risultato di un accordo tra la NEC e la Cinemaware e tale alleanza sembra del tutto ovvia visto lo standard dei giochi interattivi della compagnia californiana. Ma cerchiamo di approfondire il discorso con il presidente della Cinemaware, Bob Jacob, i cui occhi scintillano di soddisfazione lontano un miglio.
La Cinemaware vuole dimostrare la potenza del sistema tramite una cavia prescelta tra il pubblico. "Io, Io" urlo colpendo duro due colleghi della carta stampata e facendoli cadere stecchiti al suolo: hey, questa è l'America (No, questo è il manicomio! NdS)! Possedendo un grande charme ed una forte personalità (e una 44 magnum) riesco ad essere prescelto. (OK lo ammetto: avevo corrotto un tecnico pochi minuti prima). Comunque prestiamo ascolto a David Riordan, direttore dell'Interactive/Entertainment Group della Cinemaware. Riordan spiega che al pubblico in trepida attesa tutto circa la storia del progetto.
"Qui alla Cinemaware proveniamo tutti da diversi campi e molti di noi — me compreso — hanno esperienze televisive e cinematografiche. L'idea di un'interazione "attiva" richiede molte cose: scelte da operare, ostacoli da affrontare, ma soprattutto l'abilità di fare meglio che credere di giocare solo. Bisogna essere in grado di far sentire una persona parte del gioco."



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ack !!

"Ciò non è molto facile da realizzare" continua Riordan "specialmente avendo a che fare con la grafica dei computer; pur se egregiamente realizzate le immagini del computer non rispecchiano al cento per cento la realtà. Certo, It Came From The Desert sull'Amiga era carino, ma non siamo arrivati alla fine della strada. Qui è dove entra in gioco il CD-G e dove inizia quello che noi chiamiamo Multi-media".

Il CD-G è una periferica che può leggere immagini e suoni da un compact disc e portarli su un computer!

DAL SET ALLO SCHERMO

Tutti questi lavori sono ottenuti unendo le tradizionali tecniche cinematografiche e quelle computerizzate. Come spiega Riordan "photoreal" è creato unendo vere voci e suoni con immagini di altissima qualità. Il set davanti a noi riproduce quello utilizzato dalla Cinemaware per il suo progetto. Il grande schermo verde è lo sfondo su cui appaiono gli attori; questo sfondo non verrà poi "letto" come segnale video e perciò scomparirà. Riordan continua: "Usare il CD-G è utilissimo in quanto ci permette di ottenere anche un velocissimo tempo di accesso al disco. Inoltre le animazioni video sono composte di 30 frames al secondo. Non è il massimo della vita a volte, ma è già molto. Fortunatamente la grafica ed il sonoro del PC Engine ci aiutano molto a realizzare il nostro progetto su CD-G".

Sopra, il nostro Marshal Rosenthal e la sua partner cinematografica affrontano le formiche giganti. Sotto, gli 'studi' della Cinemaware come erano esposti al CES.

Il passaggio da video e immagini digitalizzate avviene così: dopo che gli attori sono stati filmati, il nastro (preso da una Betacam professionale) viene preso e, mandando segnali RGB a un PC che fa la conversione in tempo reale, voilà: ecco le immagini in 256 colori, che poi saranno ridotti a 16 colori.

Riordan spiega che la tecnica è ancora in progresso e che quello che vedremo oggi può essere chiamato "teste parlanti" dato che gli sprites sono ancora in maggioranza. "Ma aspettate di vedere gigan-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

tesche formiche che si muovono sul video e di sentire vere voci" esclama compiaciuto "E' galattico!".

CIAK! SI GIRA!

E adesso è ora di esaminare la vera potenza del sistema. Una volta introdotta la mia partner, una bionda attrice, Riordan ci dà una dimostrazione di come agire davanti alla telecamera. Poi ci vengono mostrate le scene alternate in cui prenderà vita l'azione.

Finalmente, mi alzo e mi posiziono di fronte a lei (e a giudicare dalla reazione del pubblico, anche i giornalisti informatici riconoscono una donna attraente quando ne vedono una). Una telecamera si muove, e possiamo vedere due tecnici seduti alla nostra sinistra, uno che bada alle immagini video, l'altro all'interfacciamento grafico. Giriamo una scena dove un formicone si avvicina, lei mi passa una pistola e io secco quel maledetto al primo colpo (applausi scroscianti).

Naturalmente noi non vediamo nulla a causa del fondale verde, ma riguardando la scena al videoregistratore, possiamo vedere le nostre figure in una scena tipica di montagna (girata con un altro videorgistratore) con la formica computerizzata che si avvicina. La ragazza guarda la formica, io piglio la pistola, colpisco l'insetto che cade stecchito. Galattico!

"E ricordate che abbiamo molti progetti in fase di lavorazione". Quando gli chiediamo quali siano, Riordan sorride con espressione del tipo "aspettate e vedrete". Certo è che l'avvento del CD-I (il CD Philips che mostra vere immagini TV) scopre incredibili possibilità nel campo dell'interazione. Il CD-I è in grado di operare effetti video e lavorare con due piani video contemporaneamente e in 256 colori, per giunta.

Non v'è alcun dubbio che la tecnologia del compact disc — sia che si parli del già esistente CD-G o del prossimo CD-I — sta aprendo una nuova era nel campo dei giochi, trasportando a casa l'atmosfera di un film o di uno show televisivo. Magari un giorno saremo in grado di metterci da soli in un videogame. Ma come, non vi ricordate il film TRON? Mitico!

Peccato solo che tutta questa bella roba in Italia probabilmente non arriverà mai, primo perché il PC Engine non è ancora ufficialmente distribuito in Europa (anche se si vocifera di un lancio in autunno...), secondo perché il Cd costa il doppio della console stessa. Quindi...

GLI HARD DISK

FLASHBANK
Hard Disk e DMA controller su scheda per A2000 e Zorro Big Blue. Velocità trasferimento dati: 7,5 Mbit/sec. Si inserisce su slot a 100 pin. Autoboot con sistemi operativi 1.2 e 1.3. Autoconfing. Formattato con Fast File System.
FLASHBANK 32Mb 40ms L. 690000
FLASHBANK 60Mb 40ms L. 990000
FLASHBANK 60Mb 25ms L. 1240000

2 Modulo A2090 Autoboot
Modulo che rende autoboot i controller Commodore A2090. Si inserisce su uno slot a 100 pin. L. 129.000

MULTIBRAIN
Hard Disk e DMA controller per A500/1000. Autoboot. Autoconfing. Formattato con FFS. Espansione opzionale RAM da 2 a 8 MB.
MULTIBRAIN 20 Mb 40ms L. 890000
MULTIBRAIN 40 Mb 40ms L. 1090000
MULTIBRAIN 40 Mb 25ms L. 1390000
Modulo RAM 2Mb L. 690000 - 4Mb L. 1190000 - 8Mb L. 2440000

IMPACT A2000 GVP
HD controller SCSI più Espansione RAM 22Mb per A2000 o ZBB con autoboot. O Kb L. 440000 - 2Mb L. 990000

IMPACT HC2000
Come sopra, ma senza RAM, con la possibilità di montare l'hard disk direttamente su scheda. L. 410000
HARD DISK 20 MB 3.5'' 40ms L. 640000
HARD DISK 47 MB 3,5'' 28ms L. 890000
HARD DISK 80 MB 3.5'' 11ms L. 1890000

A2090A Commodore
Hd controller più Harddisk da 20 Mb per A2000. Autoboot. L. 1090000

A590 Commodore
Hd controller più hardisk da 20 Mb con espansione Ram da 0 a 2Mb autoboot per A500. L. 820.000

HD2000card
Cobtroller ed HardDisk da su scheda per AMSTSRAD, IBM/XT o A2000 con Janus. HD 2000CARD 32MB L. 690000. 40MB L. 590.000

Janus XT
Emulatore IBM/XT per A2000 + drive da 5,1/4 con garanzia Commodore Italia L. 840000

Janus AT
Emulatore IBM/AT per A2000 + drive da 5,1/4 con garanzia Commodore Italia. L. 1.290.000

LE ESPANSIONI DI MEMORIA

AMEGABOARD
Espansione di memoria per A500/1000 da 2 a 8Mb. Esterna. Autoconfigurante. Si installa sul connettore laterale. Munita di connettore passante per altre periferiche completa di LED e di interruttore per il diserimento senza disconnetterla dal computer. Dimensioni 21 x 10 x 4,7 cm L. 890000

AMINTERAM
Espansione di memoria per A500 da 512 Kb. Si inserisce nell'apposito slot del computer. Con orologio e batteria tampone L.149.000

SUPEROTTO HARDITAL
Espansione da 0-2-4-8Mb sulla stessa scheda per A2000 o ZBB. Completa di dislpay con dindicazione della memoria disponibile e di led di autoconfigurazione. Zeri wait state.
2Mb L. 740000 4Mb L. 1240000 8Mb L. 2240000

A2058 Commodore
Espansione da 2 a 8 Mb per A2000. 2 Mb L. 104000

KICKROM 1.3 A1000
Kickstart 1.3 su eprom senza saldature per A1000 con orologio tampone. Si inserisce sul connettore laterale del computer. Completo di connettore passante. L. 1490000

KICKROM 1.3 A500/A2000
Kickstart 1.3 su Eprom interno per A500/2000. Completo di deviatore per Kickstart 1.2. L. 89000

I DRIVE

ADRIVE
Drive da 3,5 esterno per A500/1000/2000. Con interruttore per il disinserimento e di connettore passante. L.119.000

ADRIVE 2000
Drive interno da 3,5'' per A2000. L. 99.000

ACCELERATORI-PROCESSORI-COPROCESSORI
ATTENZIONE!!! I PREZZI SOTTOINDICATI COMPRENDONO LE SCHEDE ACCELERATRICI SENZA PROCESSORI E COMPROCESSORI CHE SONO INDICATI A PARTE. QUESTO PER LASCIARE IL MASSIMO GRADO DI LIBERTA' ALL'UTENTE.

HURRICANE
Scheda acceleratirce per A1000/A2000. Hurricane A1000 L. 499000-
Hurricane A2000 L. 799000.

BANG
Scheda acceletrice per A1000/A500. L. 340000

HURRICANE MEMORY 1-4Mb
Espansione di memoria 32 bit per Hurricane. Hurricane Men 1Mb L. 1190000

ADAPTER 030
Adattatore per 68030 per Hurricane e Bang. L. 24.000

PROCESSORI: 68010 L. 49000 - 68020 L. 29000 - 68030 L. 590000
COPROCESSORI: 68881 - 12MHz L. 240000 - 16MHz L. 290000
25MHz L. 740000 - 68882 16MHz L. 390000 - 25MHz L. 990000

A2626
Scheda acceleratrice contenente 68020 a 14,3MHz + 68881 a 16MHz + MMU68851 + RAM a 32 bit da 2 Mb L. 1.890.000

I DIGITALIZZATORI AUDIO VIDEO

GENLOCK CARD A2301 Commodore
Scheda Genlock semiprofessionale per Amiga 2000. L. 390000

FLICKER FIXER
Scheda da inserire nello slot video dell'A2000 ed elimina il flicker. L. 690000.
Flicker Fixer + Monitor Multisync L. 1350000

ZORRO BIG BLUE
Chassis metallico per A500/1000 comprendente mainboard con 3slot 100 pin A2000 più 3 slot XT, 3 slot At compatibili più 1 slot CPU a 86 pin per schede con 68020/68881 (Hurricane, A2620). Completo di alimentatore switching da 180 W. Predisposizione per 2 drive da 3,5'', 1 - drive da 5,1/4'' 1 hard disk da 3,5'' o 5.1/4 e digiboard. L. 470000

MODULO DRIVE
1 o 2 drive da 3,5'' -880Kb. L. 189000

MODULO MIDI + DIGI STEREO
scheda contenente digitalizztore stereo più interfaccia MIDI. L. 79000

ATTENZIONE!!! NELLO ZORRO BIG BLUE SI POSSONO MONTARE TUTTE LE SCHEDE PER L'AMIGA 2000 (JANUS XT/AT, AMEGADRIVE, A2058, SUPEROTTO, IMPACT, A2620, A2090, ecc.)

I MONITORS

COMMODORE 1084
Monitor HiRes per A500, A1000, A2000 L. 520000

PHILIPS 8833
Monitor stereo per Amiga o PC L. 520000

STAMPANTI

STAR LC 10 L. 420000
STAR LC 10 color L. 490000

STAR LC 24-10
Stampante a 24 aghi 150 cps NLQ. L. 680000

I COMPUTER

AMIGA 500
Completo di mouse e manuali. L. 760.000
Come sopra ma con espansione da 1Mb e orologio L. 890000

AMIGA 2000
CON MONITOR E SECONDO DRIVE DA 3.5'' L. 2250000
Come sopra più espansione da 2Mb L. 2860000
Come sopra più hard disk autoboot da 220Mb e espansione da 2Mb L. 3480000

DISCHETTI DA 3,5''
1 L. 1900 - 10 L. 1600 - 100 L. 1250

SONO INOLTRE DISPONIBILI TUTTI I COMPUTER E LE PERIFERICHE AMSTRAD. CHIEDERE.
DISPONIBILI ANCHE TUTTI I COMPATIBILI XT, AT E PS2. CHIEDERE

PER INFORMAZIONI E/O ORDINAZIONI

COMPUTER CENTER

VIA FORZE ARMATE 260 20152 MILANO
TELEFONO 02-4890213

VENDITA SOLO PER CORRISPONDENZA
TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMIGA

********ARCADE********	
After the war	18.000
Altered beast	49.000
Black Tiger	29.000
Cabal	39.000
Cyberworld	29.000
Darius	38.000
Dragon's Lair	109.000
E SCAPE FROM SING. C.	99.000
Highway Patrol	39.000
Hot-Rod	29.000
Infestation	38.000
Kid gloves	49.000
Ninja Warrior	29.000
Onslaught	18.000
Overlander	29.000
P.47 Tunderbolt	39.000
Persian Gulf Inferno	39.000
Pinball Magic	25.000
Rainbow Island	29.000
Rock'n Roll	29.000
Scrambie Spirits	29.000
Space Ace	99.000
Space Harrier II	29.000
Stormlord	18.000
STRYX	29.000
The Untouchables	29.000
X-Out	29.000
Wild Streets	59.000
****STRATEGIA/SIMUL.****	
688 ATTACK SUB (Ita.)	45.000
1943 Battle Hawks	29.000
Armada	29.000
Austerlitz	49.000
Borodino	39.000
E.S.S.	69.000
Defcon 5	59.000
F-16 Combat Pilot	59.000
F-16 Falcon	59.000
F-29 Retaliator	49.000
Falcon Mission Disk	49.000
Fighter Bomber	59.000
F.O.F.T.	59.000
Gold Of The Americas	72.000
Interphase	49.000
North & South	38.000
Oil Imperium	32.000
Ports of call	72.000
Populous	45.000
Populous Prom. Land	21.000
Waterloo	59.000
*****SPORT/AZIONE*****	
Extra Time	18.000
Footballer of the Year II	29.000
Gran Prix Circuit	42.000
Manchester United	49.000
O.P. Basketball	49.000
O.P.Horce Racing	49.000
Player Manager	39.000
Paris/Dakar '90	39.000
RVF Honda	59.000
Stunt Car Racer	59.000
TV Sport Basketball	49.000
TV Sport Football	59.000
Kick- Off	29.000
ADVENTURE/R.P.G.*	
Battletech	59.000
Bloodwych	59.000
Bloodwych data disk	39.000
COLONY	49.000
Deja Vu II	49.000
Dragons of Flame	59.000
DRAGON'S BREATH	49.000
Drakkhen	59.000
Gold Rush	49.000
Hillsfar	59.000
Hound of Shadow	45.000
Indy The G. Adventure	59.000
Leisure Suit Larry I	49.000
Leisure Suit Larry II	49.000
Lords of the Rising Sun	69.000
King Quest I	59.000
King Quest II	59.000
King Quest III	59.000
Manara Le Declic	39.000
Maniac Mansion	59.000
Man Hunter	59.000
Personal Nightmare	69.000
Police Quest	49.000

DIGI-PAINT 3

Il potente pacchetto grafico oggi a sole

L. 135.000

DIGI-VIEW GOLD 4.0

L.300.000

NEW!!! Pagestream 1.8

Il fantastico Desktop Publishing per *AMIGA* dalle sorprendenti prestazioni e dal prezzo stupefacente. L. 290.000

Romantic Encounter	18.000
Sex Vixen from Space	59.000
Shogun	59.000
Sleeping Gods Lie	49.000
Swords Of Twiligh	29.000
Space Quest	49.000
Space Quest II	49.000
Space Quest III	69.000
SPACE ROGUE	49.000
The Black Cauldrom	49.000
The Quest F.T.Time Bird	38.000
Weird Dreams	59.000
Windwalker	49.000
Zac Mc Kraken	49.000
PROFESSIONALI/ITAL	
A-Drum	45.000
Amiga TOTO	69.000
C1-TEXT	79.000
CAD 3D	149.000
Contabilita' casalinga	75.000
Copy'st apprentice	179.000
Devpac 2.11	120.000
De Luxe Music	94.000
De Luxe Print	90.000
Dieta	75.000
Flow CAD	69.000
Intro CAD	109.000
Kindwords 2.0	109.000
K.C.S. Level II	599.000
Math-Amation	79.000
Music-X	399.000
Pagesetter	210.000
Photon Paint 2.0	99.000
Photon paint tutorial	29.000
Real time sound proc.	169.000
Superbase Personal	190.000
TOTOTREK	45.000
*****PUBBLICAZIONI*****	
Amiga Assembler	59.000
Amiga Basic	57.000
Amiga DOS	59.000
Amiga grafica 3D e an.	59.000
Amiga linguaggio C	52.000
Amiga tecniche di prog.	62.000
L'Amiga	60.000
Il manuale AmigaDOS	60.000
Prog. l'Amiga Vol.II	60.000
PROFESSIONALI/ING.*	
3-Demon	155.000
3D CAD Amiga	185.000
A-CAD Translator	270.000
A-MAX Mac Emulator	300.000
A-MAX ROM128 Kb	345.000
A-MAX Drive	495.000
A-TALK III	155.000
AC/BASIC	296.000
AC/FORTRAN	319.000
Aegis Animagic	137.000
Aegis Animator+Draw	137.000
Aegis Audiomaster 2	120.000
Aegis Draw 2000	400.000
Aegis Draw Plus	279.000
Aegis Lights Cam. Act.	115.000
Aegis Modeller 3D	137.000

A-Max
Macintosh Emulator
L.300.000

AMIGA
LATTICE C 5.04
L.499.000

Aegis Sonix	140.000
Aegis videoscape 3D	280.000
Aegis videotitler	185.000
Amiga drive alignment K.	75.000
Analyze 2.0	155.000
Animate 3D (PAL)	255.000
Animator Flipper	79.000
Animator Effects	79.000
Animator Station	155.000
Arexx Language	79.000
B.A.D.Disk Optimizer	85.000
B.Modula	330.000
Brodcast Titler (PAL)	555.000
Butcher 2.0	60.000
C-Light	90.000
Caligari Proff .	3.450.000
Caligari Consumer	.....
Calligrapher	195.000
Calligrapher Font I/II	135.000
Calligrapher Font III/IV	68.000
Chromap Map Des.	1.700.000
Cygnus ED Profess.	159.000
De Luxe Paint III	259.000
De Luxe Video III	259.000
De Luxe Photola	199.000
De Luxe Print II	135.000
De Luxe Productions	369.000
Digi Paint 3.0	135.000
Digi View Gold 4.0	300.000
Digi View Color F.M.	115.000
Digi View Gender Ch.	36.000
Director. The (ENGL)	105.000
Director. The.Toolkit	65.000
Drive Aligment KIT	75.000
DSM Disassembler	100.000
Dynamic Cad	750.000
Excellence (1 MB)	450.000
G.O.M.F. 3.0	65.000
G.O.M.F. Button	114.000
GD Moviesetter (ENGL)	149.000
GD Professional Draw	175.000
GD Profess. Page 1.2	355.000
GD Profess. P. Temp	69.000
GFA Assembler	119.000
GFA Basic Interpreter	215.000
GFA Basic Compiler	79.000
Hard Drive Backup	135.000
Home Designer CAD	300.000
Icon Paint	139.000
Lattice C Compiler 5.0	499.000
Logic Works 2.0	479.000
M	300.000
M2 Modula 2 v.3.2	279.000
Marauder II	51.000
Marx Afz.tec Prof.v3.6	309.000
Maxiplan	155.000
Maxiplan Plus	184.000
Online !	109.000
Pageflipper Plus F/X	245.000
Pageflipper 3D (PAL)	245.000
PAGESTREAM 1.8	299.000
Pagestream fonts 1/13	59.000
Pen Pal	226.000
Photon videon cell an.	226.000
Planetarium	109.000
Pro-Board	749.000
Pro-ED	39.000
Pro Video Plus (PAL)	450.000
Scribble !	125.000
Sculpt Animate 4D	785.000
Sculpt Animate 4DJr.	.....
TDI Modula 2	450.000
TV Show	149.000
Tv Text	149.000
Turbo Silver v 3.0	298.000
W.What Where When	149.000
Works The Platinum	447.000
X-COPY II +Hardware	58.000
X-COPY II	37.000
Zoetrope v1.1	208.000
Zuma fonts 1	52.000
Zuma fonts 2	52.000

MS/DOS

******** ARCADE*********	
After Burner	59.000
Baal	49.000
Barbarian II	39.000
Blood Money	59.000
Double Dragon II	29.000
Dragon's Lair	99.000
Fire !	49.000
Ghostbuster II	49.000
Hostages	50.000
Indiana Jones	29.000
Menace	49.000
Moonwalker	29.000
Out Run	29.500
Roger Rabbit	39.000
Strider	29.000
Toobin	29.000
Tongue of the Fatman	59.000
****STRATEGIA/SIMUL.****	
688 Attack sub	79.000
A 10 Tank Killer	69.000
Armada	29.000
Austerlitz	49.000
Blue Angels	45.000
Borodino	29.000
Conflict in Viet-Nam	59.000
Conflict : Europe	49.000
Decision in the desert	59.000
F-15 Strike Eagle II	79.000
F-16 Falcon XT	69.000
F-16 Falcon AT	89.000
F-16 Combat Pilot	59.000
F-19 Stealth Fighter	99.000
Fighter Bomber	69.000
Final Frontier	59.000
First over Germany	69.000
Flight Simulator III	129.000
Flight Simulator IV	129.000
Full Metal Planete	39.000
Gunship	69.000
M 1 Tank Platoon	89.000
Night Rider	29.000
Oil Imperium	49.000
PT-109	59.000
Sentinel Worlds II	59.000
Silent Service	59.000
Starflight II	69.000
Steel Thunder	45.000
Strike Force Harrier	59.000
Sub Battle Simulator	29.000
TANK	69.000
Thud Ridge	40.000
Veete I	69.000
Wall Street	49.000
Waterloo	69.000
********ADVENTURE*********	
Arthur	59.000
Demon's Winter	59.000
Don't Go Alone	45.000
Dragon Wars	72.000
Dragon's of Flame	59.000
Gold Rush	49.000
Hillsfar	59.000
Ice Man	79.000
Indy the G.Adventure	59.000
King of Chicago	59.000
King's Quest IV	69.000
Knigt of Legend	49.000
Leisure Suit Larry III	99.000
Man Hunter II	59.000
Maniac Mansion	59.000
Mines of Titan	59.000
Neuromancer	38.000
Omnicron Conspiracy	69.000
Pirates	59.000
Police Quest II	59.000
Pool of Radiance	69.000
Sinbad	59.000

Space Quest III	59.000
Tanied Tales	49.000
The Black Cauldron	49.000
The Colonel's Bequest	89.000
The Faery Tale	69.000
The Quest for the T.Bird	38.000
The Third Courier	45.000
Ultima Trilogy	69.000
Zac Mc Kraken	49.000
*****SPORT/AZIONE*****	
Hardball 2	38.000
Indianapolis 500	45.000
John Madden's footb.	59.000
King's of the beach	69.000
Microprose Soccer	49.000
Motocross	49.000
Paris Dakar '90	39.000
Pc Goal	21.500
Siddoo	39.000
The duel	42.000
The duel California CH.	24.000
The duel European CH.	24.000
The duel Muscle cars	24.000
The duel super cars	24.000
The cycles	38.000
The games summer ed.	29.000
Tv sports Football	59.000
Volleyball simulator	39.000
SIERRA'S HINT BOOK	
GoldRush	22.000
King Quest	22.000
King Quest II	22.000
King Quest III	22.000
King Quest IV	22.000
Leisure Suit Larry I	22.000
Leisure Suit Larry II	22.000
Manhunter	22.000
Manhunter 2	22.000
Police Quest	22.000
Police Quest 2	22.000
Space Quest	22.000
Space Quest II	22.000
Space Quest III	22.000
The Black Cauldron	22.000

...ed inoltre molti altri titoli per c64,ST,Mac NINTENDO, SEGA MASTER SYSTEM ATARI 2600... e in anteprima.... ATARI LYNX

GFA BASIC 3.02 L.215.000

Espansione 512Kb. per *Amiga 500* L. 130.000

ALEX COMPUTER

DIVISIONE MAIL SERVICE

TEL 011/7730184-4033529

C.SO FRANCIA 333/4 TORINO 10142

Per motivi di spazio non possiamo pubblicare tutto il software che abbiamo in catalogo.
Accettiamo prenotazioni telefoniche anche per il primo ordine.
Spedizioni in contrassegno in tutta Italia.

I prezzi si intendono iva inclusa

DOCUMENTO CREATO CON *AMIGA* Pagestream

SI cercano rivenditori per software professionale / utilities per *AMIGA*

http://www.oldgamesitalia.net/

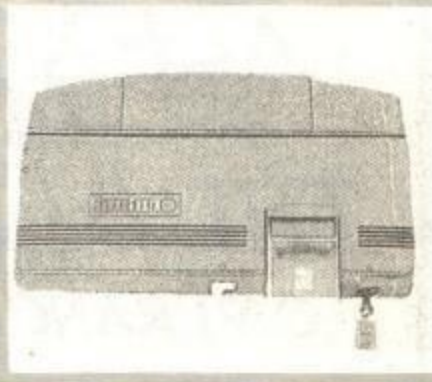
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MADE IN JAPAN

Questo mese dalle parti del sol levante hanno voluto fare le cose proprio alla grande, e così vediamo fare l'ingresso sul mercato di ben due nuove console nello stesso mese. Entrambe sono targate NEC ed entrambe appartengono alla prosperosa famiglia del PC Engine; e oltre a questo la NEC ha anche comunicato la prossima uscita di un fantascientifico Engine tascabile, Shintaro Kanoaya è come sempre andato subito a dare un'occhiatina...

Konnichi wa (nonostante il giapponese sia una delle trentadue lingue differenti che parlo correntemente preferisco non tradurre questo saluto che comunque suona come un "salve a tutti", ndMax). Immaginatevi per un istante di lavorare alle NEC, anzi, giusto per esagerare un pochettino, che siete voi il padrone della celebre casa nipponica; e così un bel giorno da quei prodigiosi ragazzi che lavorano nell'Home Electronics Department vi arriva un pacchetto che contiene una console carina a vedersi con tanto di favolosi programmi allegati; è chiaro che non ci state tanto su a pensare e la mettete subito in commercio. Nasce così il PC Engine che viene venduto come il pane prima in Giappone e poi sia in America che in Europa, a questo punto essere il proprietario della NEC è diventato ancora più bello perché il vostro conto in banca si è arricchito di svariati milioni di yen. Ma nella vita non si può mai dormire sugli allori e così ecco che con l'avvento delle macchine a 16-bit nasceva la necessità di un qualche cosa di nuovo; detto fatto perché ancora una volta dall'H.E.D. arriva sulla vostra scrivania un'altra scatola contenente una nuova console dalle spropositate potenzialità che viene battezzata Super Grafx e immediatamente messa in circolazione. E così il vostro conticino subisce un'ulteriore impennata tanto che diventa perfino difficile tenere il conto di tutti quegli zeri; questa volta, penserete voi con un tantino di ipocrisia, dovrei proprio aver accontentato tutti e sono fermamente convinto che ogni cliente sia ampiamente soddisfatto del suo acquisto almeno quanto lo sono io...
Ma il mercato è per sua natura abominevolmente ingordo e se non lo si sazia si finisce per venirne inghiottiti (tsk, tsk, ragazzi miei qui è il futuro manager rampante che sentenzia, ndMax), questo lo sapete voi e lo sanno anche all'H.E.D. dove lo sviluppo di nuovi macchinari non ha mai sosta, anche perché senza scrupoli come siete vi sbarazzereste subito del personale non produttivo, e



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

di questo quei poveri ragazzi sottopagati ne sono perfettamente al corrente lavorando giorno e notte per proporvi le loro nuove produzioni che voi ricevete come tutte le volte direttamente nel vostro ufficio e di cui tocca a voi vagliarne l'efficenza. Come già detto nell'introduzione questo mese ci sarà lavoro doppio, perché questa volta i pacchi che vengono depositati sul vostro tavolo sono addirittura due...

PC ENGINE SHUTTLE

Questo modello è stato sviluppato appositamente per i più piccini, per tutti quelli insomma che ancora prima di saper camminare reclamano i videgames. Punto di forza del modello è il prezzo contenuto al massimo che dovrebbe essere di circa 25 sterline inferiore al modello standard, per questo si presenta come regalo favorito dai bambini e anche dai genitori che sono poi generalmente quelli che tirano fuori i soldoni. La colorazione sarà quella grigia caratteristica del Super Grafx con due strane alette e una forma aereodinamica che ricorda tanto un'astronave stellare (hanno voluto prendere due piccioni con una fava tanto che ci si può giocare anche senza la corrente, fantasia nipponica!). Rispetto all'originale con cui è perfettamente compatibile il PC Shuttle manca però di un particolare di discreta importanza (anche se il discorso è soggettivo) e cioè la porta esterna nella quale poter inserire le varie periferiche come il CD-Rom o la stampante. Per quanto riguarda il sistema di controllo la macchina è dotata delle Turbo Pad 2 che sono molto simili a quelle vecchie con l'aggiunta dell'autofire incorporato.

PC ENGINE CORE GRAFX

Questa è proprio bella, il nuovo modello ha esattamente tutte le stesse caratteristiche dell'originale, ha esattamente la stessa forma, ha esattamente le medesime dimensioni, ha esattamente lo stesso prezzo, ma è colorato in grigio con bordini blu. E quale è allora la novità dunque? Mmmmm, di nuovo proprio niente, però è un bel colore...

ARRIVA IL LYNX

Anche se essendo targato Atari dovrebbe essere di competenza di Marshal Rosenthal vorrei spendere ugualmente un paio di parole su questa nuova macchina che è stata recentemente lanciata anche qui da noi in Giappone. L'accoglienza è stata nel complesso soddisfacente per quanto non sia assolutamente riuscito a competere come vendite nel periodo natalizio con il Game Boy. Il prezzo infatti è all'incirca il doppio, con questo non voglio certo sminuire l'indiscusso potenziale del Lynx, ma per portafogli esigenti come sono quelli dalle mie parti le 130 sterline sono proprio eccessive, con quella cifra mi posso aggiudicare un Game Boy con sei giochi, un PC Engine e pure parecchie bottiglie di saki! Sempre per rimanere in argomento di tascabili va comunque rimarcata la futura emissione di un PC Engine portatile per le dimensioni contenutissime, avrà uno schermo di tre pollici e dovrebbe arrivare da voi in contemporanea con il tanto acclamato Game Boy a colori, cioè in Ottobre. Detto questo non si può certo accusare i ragazzi dell'H.E.D. di non aver lavorato con il necessario impegno.

PROMESSE PER L'UOVO DI PASQUA

A metà di Marzo dovrebbero fare finalmente la loro apparizione su PC Engine due titoli attessissimi come The New Zealand Story e Tiger Road. Non saranno certo il massimo dell'originalità, ma vi posso assicurare che stanno venendo su veramente bene e poi, avete mai visto un gioco realmente nuovo o innovativo sull'Engine? Non so, qualche cosa sul genere di Sim City o Popolous, assolutamente niente; e dire che qui a Tokyo con tutti i problemi di traffico, sovrappopolamento, ottimizzazione degli spazi il primo farebbe proprio la caso. Altro nome importante è Darius atteso su CD-Rom che dovrebbe essere supportato da una sconvolgente colonna sonora, e poi il gioco più nuovo in assoluto: Space Invaders! Sì, proprio lui dovrebbe fare la sua apparizione con una conversione originale targata Taito che riprende il mitico gioco per aggiungergli quel paio di tocchi grafici e sonori inevitabili data l'ormai decennale obsolescenza del coin-op. Altre anticipazioni le lascio per il mese prossimo e adesso mi vorrei concedere un piccola digressione sul Sumo che ho visto viene trasmesso anche in Inghilterra...(per l'amor del cielo tagliamo subito che mi cala l'Odiens, ndMax) Sayonara-Sayonara.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IT CAME FROM THE DESERT ON HARD DISK!

In risposta ad una lettera che ci è pervenuta il mese scorso, il nostro impavido Stefano Gallarini, ci spiega come distruggere gli odiati formiconi direttamente dall'HD.
Certo molti di voi avranno avuto mille problemi a installare It Came From The Desert su Hard Disk. Io, che notoriamente non sopporto i lunghi caricamenti e i tanti dischetti, mi sono scervellato una settimana per riuscire in questo intento. Subito la redazione mi ha acchiappato: "Adesso ce lo sveli, altrimenti...".
Io terrorizzato (più dalle formiche di IT CAME che dalle parole di Giorgio) mi sono messo immediatamente a scrivere il segreto. Mi raccomando, tenetelo per voi, e se qualche amico ve lo chiede, ditegli di comprarsi una copia di TGM. Scoprire quello che vi sto per dire mi è costato notti insonni... (te lo dicevo di lasciarla quella ragazza ndBJ)

Per installare su Hard Disk IT CAME eccetera eccetera dovete procedere "accussì". Per prima cosa dovrete avere un po' di dimestichezza con il CLI.

1) >Makedir Dh0:DESERT
2) >Cd Dh0:DESERT
3) >copy desert1: Dh0:DESERT all (e aspettate che il contenuto di tutto il dischetto venga copiato all'interno della nuova directory)
4) >copy desert2: Dh0:DESERT all
5) >copy desert3: Dh0:DESERT all
6) >copy Dh0:c/assign Dh0:DESERT/c

Se eseguirete tutta questa bella procedura in modo corretto vi ritroverete ad aver copiato tutti i dischetti di IT all'interno della directory DESERT e magicamente tutto funzionerà perfettamente. L'ultima cosa da fare prima di lanciare il tutto è una Startup-sequence da mettere dove volete e da chiamare come volete. La potete nominare ITSTART o come volete voi. L'importante è che abbia questo contenuto:

```
assign Desert1: Dh0:Desert
assign  Desert2:
Dh0:Desert
assign Desert3: Dh0:Desert
assign c: Desert1:c
assign l: Desert1:l
assign libs: Desert1:libs
assign devs: Desert1:devs
assign fonts: Desert1:fonts
echo " "
echo "It Came From The
Desert — Copyright © 1989
— Cinemaware Corp."
echo " "

assign DES4: ram:
cd DES4:
cd Desert1:
copy SCORES DES4:
copy INSTS DES4:
copy ANI DES4:

dshell
```

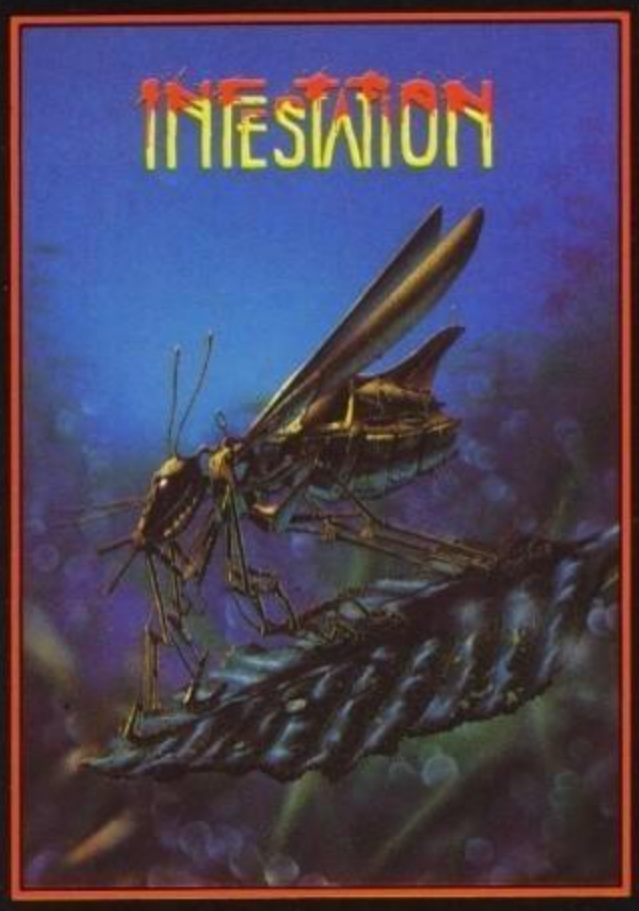
A questo punto lanciate pure da CLI questo programmino appena inserito (lo potrete fare con un Word Processor salvando il tutto in ASCII o con un comando di editor come Edit o Ed da CLI) e buon divertimento. Ah, a proposito, attenti alle formiche e alle gambe!

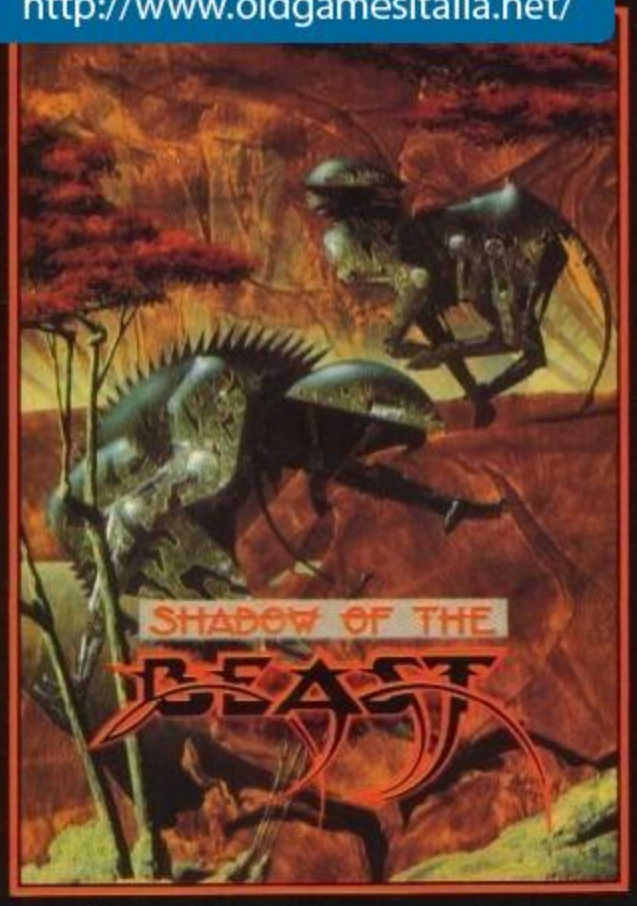
Stefano Gallarini

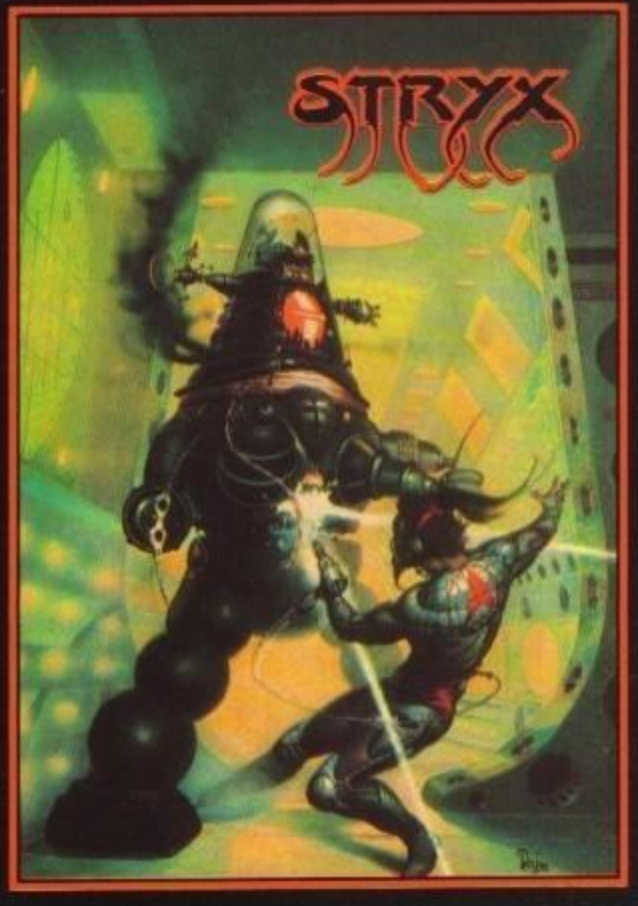
P.S. Nel prossimo numero non perdetevi la recensione di ANTHEADS, il data disk di IT CAME..., giusto per sapere di che morte dovrete morire!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/







INFESTATION

GIA' NOMINATO PER NUMEROSI RICONOSCIMENTI PRESTIGIOSI

- ★ 7 livelli completamente straordinari
- ★ oltre 300 ambienti differenti
- ★ 3 anni di lavorazione
- ★ oltre 200 oggetti tridimensionali
- ★ 100K di musica da atmosfera e strabilianti effetti sonori
- ★ possibilità di salvare il gioco
- ★ gioco continuo - senza pause per caricare il gioco
- ★ 8 schermi di controllo
- ★ centinaia di trappole e nemici, altrettanti puzzles e problemi da risolvere durante il gioco

SHADOW OF THE BEAST

GIOCO DI INTRATTENIMENTO DEL 1989

- ★ una dimensione completamente innovativa tra i videogiochi
- ★ 50 fotogrammi al secondo, scrolling da qualità arcade
- ★ 350 scenari - 132 mostri veramente unici
- ★ 13 livelli di scrolling parallelo
- ★ 900K di musica impressionante
- ★ 2Mb di grafiche raccolte in 2 dischi

Attualmente in lavorazione per ATARI ST.

VINCITORE DI CINQUE PREMI INTERNAZIONALI

STRYX

UN GIOCO PER I VERI GIOCATORI

"Solo tu, nelle vesti di Stryx - metà uomo e metà robot, con suprema intelligenza e straordinari poteri combattivi e fisici -potrai disattivare i robot di Cyborg che sono determinati a distruggere i loro capi umani.
Le grafiche sono superbe, incontrerai minuscoli personaggi coloratissimi e brillanti...
I tuoi occhi saranno catturati dai colori, ti immergerai completamente nell'atmosfera emozionante.
Stryx è tutto questo e alla fine non potrai più farne a meno."

VINCITORE DI RICONOSCIMENTI INTERNAZIONALI

LEADER

·DISTRIBUZIONE·

VIA MAZZINI, 15

21020 CASCIAGO (VA)

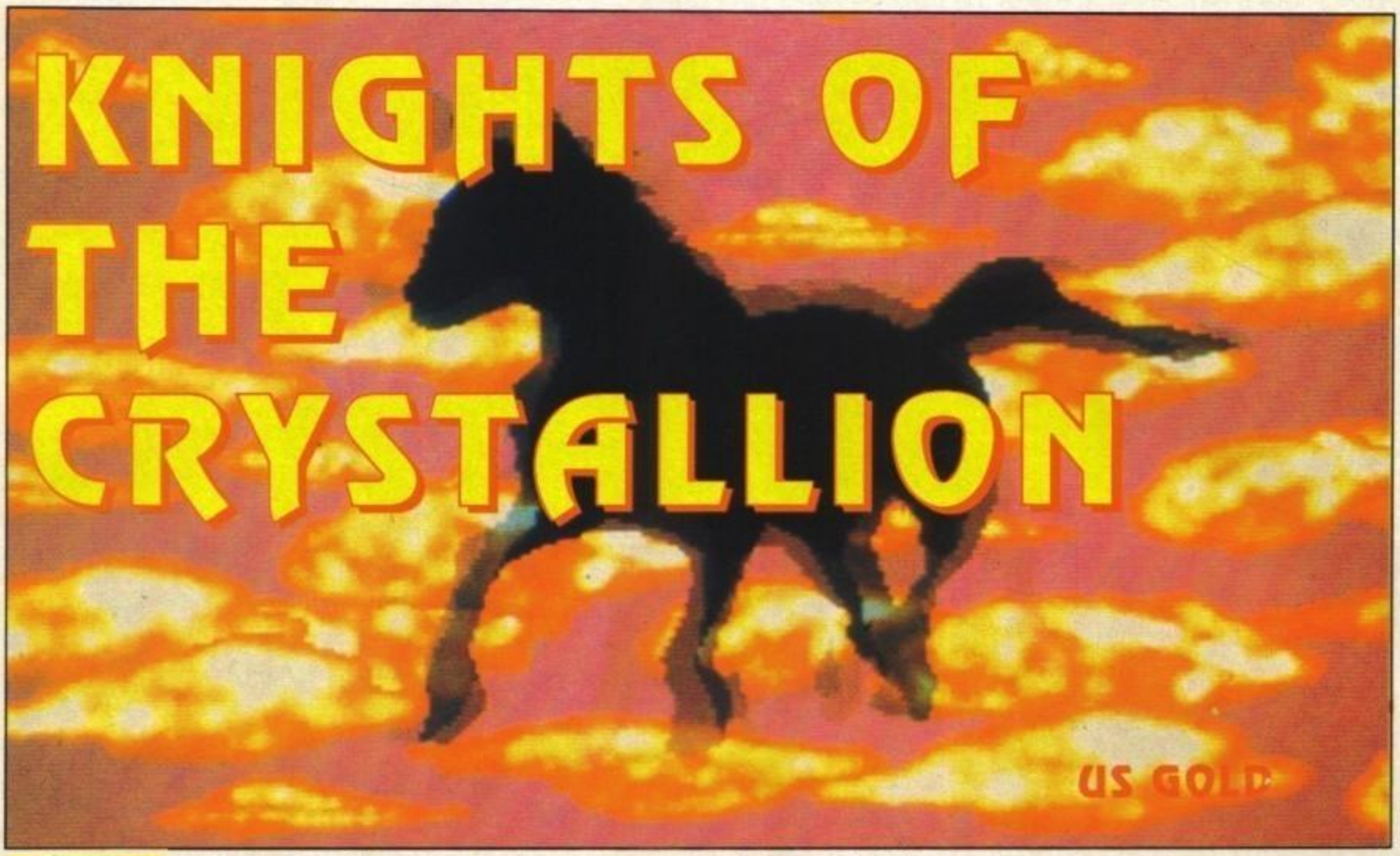
SHADOW OF THE BEAST - AMIGA

- mega confezione con T-SHIRT in omaggio	L. 69.000
- custodia normale	L. 39.000
INFESTATION - AMIGA	L. 39.000
INFESTATION - ATARI ST	L. 39.000
STRYX - AMIGA	L. 29.000
STRYX - ATARI ST	L. 29.000

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Eoni fa, la più grande creatura marina mai esistita vagolava per gli oceani trangugiando balene in un sol boccone. Un giorno la sua immensa fame la portò in capo ad un fiume dove rimase arenata, e ivi morì lentamente....

Presto il corpo marcì e rimasero ossa abbastanza grandi da inglobare una città. Una tribù di umani scoprì lo scheletro e cominciò appunto a costruire quella città. La parte più importante dello scheletro era il teschio, riservato ai preti che si autonominano Conservatori di Tsimit. Uno dei loro plurimi segreti era il sapere che il cervello della creatura non è marcito bensì fossilizzato, formando cristalli pulsanti. Una volta uniti, questi cristalli generavano un micidiale raggio luminoso. I cristalli più potenti potevano perfino creare forme viventi, come i cristallioni. Questi cavalli di cristallo sono incredibilmente belli e intelligenti, restano fedeli per tutta la vita agli uomini, e solo coloro che hanno un siffatto compagno hanno il diritto di partecipare al concilio cittadino. Per trovare il vostro cristallione dovete quindi trovare prima i cristalli, che sono accuratamente nascosti. La vostra ricerca inizia nello schermo della città di Odrorid, che è un menù con alcune icone che ruotano sopra il disegno della città. Dovete provare il vostro valore in ognuno dei sottogliochi:

Tsimit: la parte più importante del gioco, perché ci si trovano i cristalli. Lo Tsimit ha quattro sezioni, e se ne completa ognuna trovando l'uscita verso la prossima. Questo Tsimit è un labirinto a stanze zeppo di mostri con visuale angolata dall'alto. Con il mouse si comanda un cursore indicando dove volete muovervi o sparare, a seconda di quale pulsante premete. Siete protetti da un armatura di cristallione con tre cariche (vite): perdetele tutte tre, e sarà la fine.

Bosu: Una volta trovata l'uscita dal Tsimit, siete sfidati a una partia di Bosu (preferisco la lisca e lo sgarzo — ndT), un gioco da tavolo dove dovete vincere per passare la sezione (ma no! — ndT). Avete sei pietre da porre su cinque anelli attraversati da otto raggi. E un gioco per cui servirebbero almeno due pagine di spiegazioni, ma è divertente e ha il modo due giocatori, le opzioni per i livelli di gioco, e il modo esplicativo.

Proda: Nel caso abbiate perso un mucchio di cariche/vite in Tsimit potete usare i vostri cristalli per guadagnarne altre in questo sottogioco. Tre "pungoli" cilindrici ruotano al centro di una stanza in 3D. Con il mouse potete porre i cristalli in speciali formazioni per guadagnare energia, ma dovrete stare attenti agli uccelli alieni che cercheranno di alleggerirvi dei cristalli.

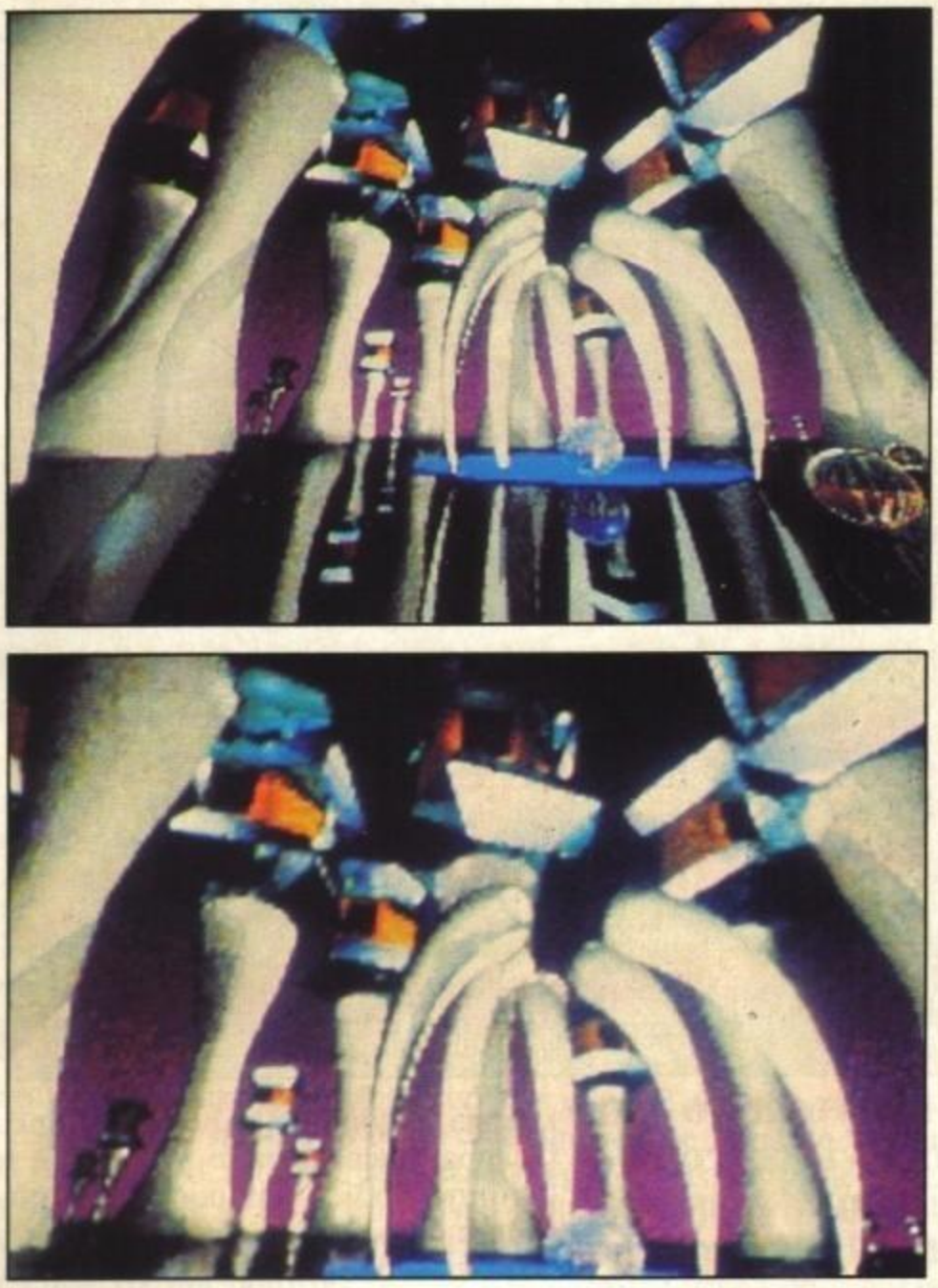
Deketa: vi si distribuiscono alcune carte inizialmente scoperte con i numeri da 1 a 8, che saranno velocemente rivoltate. Dovete quindi, con il mouse, premere su due carte dello stesso valore usando memoria, ESP e spirito di osservazione. La vittoria vi puo ' fornire speciali poteri utili nello Tsimit.

Haresh: è la parte mercantile del gioco, dove se non riuscirete a guadagnare abbastanza per finanziare la vostra famiglia causerete la fine del gioco. In caso di lauti guadagni, qualche donazione ai preti Tsimit vi potrà essere utile. Ci sono sette famiglie di mercanti, e ognuna tratta tre diverse merci spazianti da carne a libri a canzoni. Dovete stabilire i prezzi per i vostri beni tenendo presente la qualità e i prezzi praticati dalla concorrenza. Potete anche investire su mercati del mondo esterno e donare soldi alle famiglie nei guai.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Review



Amiga

Che roba è precisamente un "simulatore culturale"? Sembra che sia una raccolta di strani sottogiochi circondati da uno scenario sopra la media. La presentazione è davvero molto atmosferica, e c'è un buon senso (specialmente in Haresh) della civiltà aliena. Tutti i sottogiochi sono abbastanza giocabili e conditi da grafica e sonoro eccellenti, progettati chiaramente per l'Amiga e non per l'Atari ST. La scena più importante è Tsimit, un gioco di labirinto che ai livelli superiori migliora graficamente e usa gli ascensori per trasformare quasi ogni schermata in un enigma da mappare. Gli altri sottogiochi sono abbastanza vari e appetibili, ma se odiate mappe e dedali KOTC può rivelarsi molto frustrante. Resta comunque un gioco molto interessante che ribadisce la US Gold come una innovativa produttrice per i 16 bit.

Globale 79%

Vendita x Corrispondenza
per Informazioni

Sterlino

Via Murri N° 73/75
40137 Bologna
Telefono 051/302896
Telefax 051/344758

GRANDE EMPORIO STERLINO

VIA MURRI, 73-75 BOLOGNA - TEL. 30.28.96 - FAX 34.47.58

Sterlino Club

New PlayMate Shop

Soft Center

War Games
Fantasy Games
Giochi da Tavolo
Role Playing
Storici

Avalon Hill
Chaosium
Eon
Fasa
Games Workshop
Game Designers Workshop
Iron Crown Enterprises
Jeux Descartes
Labirint
Milton Bradley
Ral Partha
Rexton
Standard Games
Steve Jackson
Srategic Studies Group
Strate Libri
TSR. Inc.
Tor Books
Victory Games
World Wide War Games

HARDWARE & SOFTWARE

Commodore C64
Amiga
Atari ST
Spectrum
MSX
PC IBM
Nintendo
Sega
Atari 2600

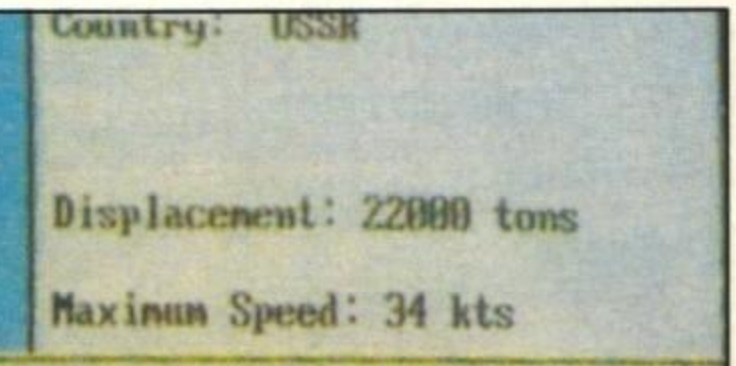
Grenadier

Mephysto
Challenger

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



The ultimate realization of the Soviet Rocket Cruiser concept, the Kirov is the most powerfully armed surface warship in the world today. Capable of anti-air, anti-surface and anti-submarine warfare, it can serve as either a task force flagship or as the partner of a Kiev class carrier. Its armanent includes hundreds of missiles, guns and mortars, and three helicopters. Costing up to $2 billion each, the Kirov is very expensive

HARPOON

Per la serie "Tu sistema Gorby che io penso a Bush", ecco l'ennesimo video-conflitto di ambientazione marittima. A quanto pare i simulatori di lotte tra le due grandi potenze mondiali non vogliono proprio finire e questo gioco ne è la riprova.

Il succo ve lo immaginate: dovete scegliere se impersonare qualche fantomatico ammiraglio russo o americano e fare la pelle agli avversari di sempre, inutile chiedere quali. Come? non avete la minima idea di chi possano essere? Ma andiamo, in che mondo vivete? Se siete yankee dovete affondare i rossi e viceversa. Chiaro adesso? Vabbè, dicevo: per il momento lo scenario è uno solo, quella parte dell'Oceano Atlantico al di sopra dell'Europa e lateralmente limitato dalle coste americane e da quelle scandinave. Insomma dovete combattere nell'Atlantico superiore scegliendo fra una decina di missioni, una più mortuaria dell'altra. Lo scontro non è la solita battaglia navale che giocavate di nascosto nei banchi di scuola, ma qualcosa di molto più complicato. Tanto per cominciare è una vera battaglia navale, ma anche aerea e subacquea: i mezzi bellici a vostra disposizione vanno, infatti dall'ultimo prototipo di sommergibile (record di inabissamento rapido, ma poi non è più riemerso a vantarsene) agli ultimi modelli di velivoli da guerra (1000 esemplari costruiti, 1000 abbattuti), senza disdegnare le classiche ma potentissime navi da guerra (scafo di carta velina, galleggiabilità nulla). Ma adesso non dovete cominciare a montarvi la testa: il comandante siete voi, ma senza alcuna esperienza è bene cominciare dalle missioni più facili, dove i mezzi a disposizione sono di un solo tipo: navi, manco a dirlo.

A vostra disposizione avete un sistema a finestre comandabile via mouse (non essenziale, ma consigliato) e che ricorda il famoso ambiente operativo Windows(TM). Le mappe a disposizione sono ben due, una a larga scala e una a piccola (ma no!); in una è ben visibile lo scenario di gioco con tutte le coste scandinave ed europee, per non parlare dell'Inghilterra, mentre nell'altra è generalmente puntata su qualche nave. Le due mappe includono anche uno zoom con due, quattro o otto ingrandimenti, essenziale per avere una buona visione della battaglia. Sulla mappa piccola potete avere tutte le informazioni più importanti su ciacun mezzo al vostro comando, mentre su quella grande le informazioni vengono date gruppo per gruppo.

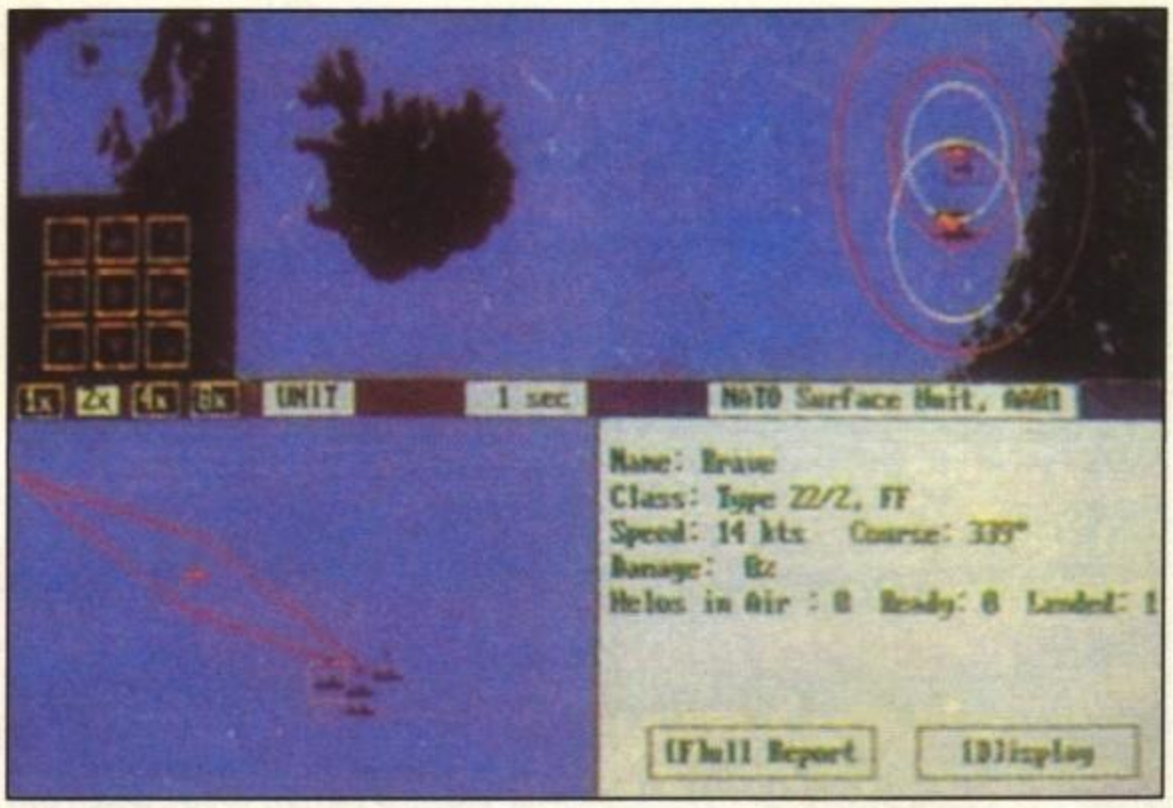
Se le informazioni di base (velocità, posizione, direzione, ecc.) non vi bastassero, potete accedere anche ad una vasta biblioteca navale comprensiva di ogni dato utile su tutti i mezzi presenti nel gioco. In questo modo potete scoprire qual'è il miglior uso che si può fare di una certa nave, quali sono le sue caratteristiche tecniche e come è armata. L'archivio è veramente completo e dimostra di essere veramente essenziale per l'ammiraglio alle prime armi. Se, infatti, siete nel dubbio se mandare allo sbaraglio un certo tipo di nave piuttosto che un'altro, non avete che da leggervi bene le informazioni accluse: è facile che vi chiariscano le idee.

Le istruzioni di movimento vanno date soltanto a gruppi di mezzi omogenei e non ad unità singole; in compenso è possibile cambiare flessibilmente la costituzione dei gruppi desiderati in modo da scindere questo o quel gruppo. Una simile gestione è piuttosto pratica e permette di comandare a piacimento l'intera flotta.

Durante i viaggi è opportuno attiva-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



re i sensori a disposizione, siano essi sonar, radar o occhi di falco, per avvistare il nemico. Non crediate infatti di sapere già dove sta; quando iniziate una missione avete soltanto una vaga idea di dove può trovarsi: sapere dove sia veramente è questione di darsi da fare a cercare. Non che, effettivamente, ci voglia molto per avvistare la flotta avversaria, ma se si naviga ad occhi chiusi si rischia di trovare per prima i proiettili altrui, e non certo a salve. Nel caso, tuttavia, che individuare il nemico sia più noioso del previsto, niente paura! Basta cambiare il parametro di compressione del tempo e settarlo ad un livello sufficientemente veloce. In altre parole un secondo di tempo reale può essere un secondo di tempo simulato o addirittura mezz'ora. Se qualcuno ha paura che questo trucco possa costituire un'arma a doppio taglio, come peraltro accadeva in alcuni giochi (Carrier Command PC, ad esempio), mi permetto di rassicurarlo. Non c'è alcun pericolo di venire affondati senza neanche il tempo di vedere il nemico, anzi, appena i vostri sensori avvistano un bersaglio nuovo, vi avvertono in tempo e vi consigliano proprio di tornare a giocare in tempo reale.
Una volta che il nemico è stato individuato, dunque, conviene darsi da fare e bombardarlo a tutto spiano. Per far ciò basta dare l'opzione "Attack" e affilare le spade, ehm... istruire i propri uomini su quali pezzi assegnare a ciascun nemico, oppure lasciare pigramente l'assegnamento fatto dal computer. Se non ci sono problemi di distanza, scarsità di munizioni, avaria della nave, ecc., potrete ammirare i vostri siluri, missili, proiettili e insulti volare alla volta del nemico cattivo. A questo punto ci vuole però anche un po' di fortuna per vedere se i vostri confetti riuescono veramente a colpire il bersaglio. E a quanto pare in questo gioco la fortuna è quasi importante quanto la strategia...
La configurazione non è esattamemnte da quattro soldi: si richiede o un PC XT con hard disk o, in alternativa, un AT con drive ad alta densità. La confezione, infatti, contiene tre comuni dischetti da installare su disco rigido, ma anche un dischetto HD per i fortunati possessori di 286 o 386 (per non parlare dei 486). Sul fronte grafico possiamo ringraziare il cielo che qualcuno abbia pensato di sfruttare l'alta risoluzione EGA.

PC

La PSS non ha dimenticato le precedenti esperienze di wargame (Waterloo e Borodino, ad esempio) e ci riprova con un nuovo gioco strategico di ambientazione marittima lasciando deluso chi si aspettava una simulazione tridimensionale in piena regola. Harpoon, infatti, è un gioco strategico che permette di comandare tre tipi di mezzi (navi, sommergibili, aerei, elicotteri) su di un sistema di mappe a grandezza variabile. Per il momento vi è un unico scenario disponibile suddiviso in una decina di missioni. Il sistema a finestre supporta, fortunatamente, la grafica EGA 640x350 con buoni risultati sul piano visivo e offre, tra l'altro un buon numero di opzioni. Nel gioco, invece, ci si rende conto che le sorti della battaglia dipendono da strategia e fortuna, perché non sempre i colpi vanno a segno e la suddivisione di forze è più o meno uguale da entrambe le parti. Questa sensazione di scarsa padronanza delle sorti della battaglia è particolarmente valida nelle missioni più semplici, dove si viene quasi subito alle armi e rimane ben poco da fare se non sperare che i propri colpi giungano al bersaglio prima di quelli altrui. Non può certo passare in secondo piano l'intero archivio navale del programma, completo di caratteristiche, descrizioni, armi e viste laterali, ma la quantità non fà il programma vincente. In definitiva è un buon simulatore un po' deludente sul piano tattico.

Globale 78%

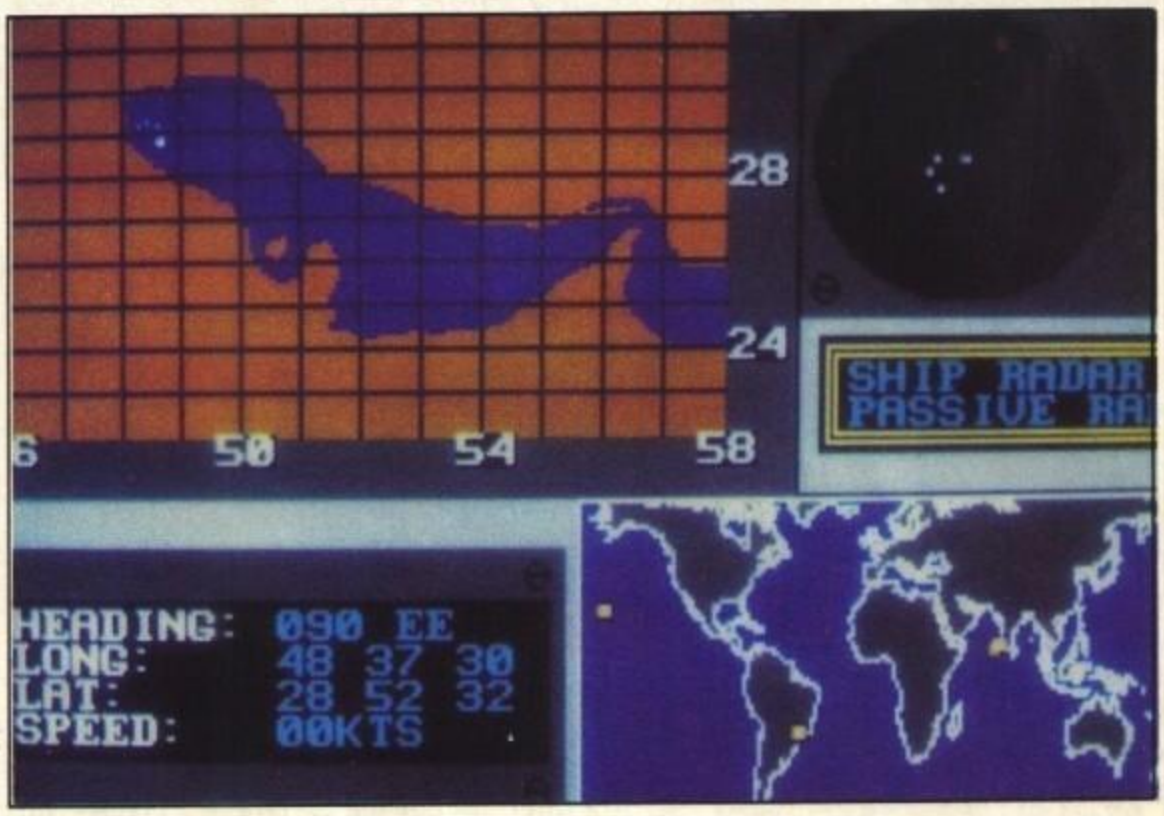
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TOP 10 SOLID GOLD

Cosmi

PC



Sei più quattro è uguale a dieci (giochi), ma questo non c'entra con il nome della raccolta. Quello che conta è che in un'unica scatola potete trovare dieci giochi dieci su soggetti diversi accomunati da un grande successo al momento della loro uscita. Ci sono riproposti in un una sola raccolta, e quindi tuffiamoci a investigare.

Contrariamente al mio "iter tipo" inizierò a parlarvi proprio della confezione e affini. La voluminosa scatola si rivela assai vuota, contenendo solo sei dischetti e un manuale che sposa gli stili "fotocopia" e "lavoro a toppe": è tutto in monocromia con un impiego un po' bislacco di caratteri diversi. Come dissi, i programmi sono dieci, ma la cosa strana è che solo sei costituiscono effettivamente la raccolta: gli altri quattro sono una specie di "paghi due prendi tre" e non raggiungono, prevedibilmente, la categoria degli altri. Per quel che riguarda la configurazione, questa è assai ridotta, perché basta avere un drive da 5,25", 256K e una scheda CGA oppure EGA. Ma vediamo tutto con più ordine, partendo dai sei "pezzi grossi".

SUPER HUEY

La panoramica dei simulatori di volo su elicottero per il PC è assai ristretta, e quindi le facce nuove possono solo essere benvenute. Parlare di faccia nuova, comunque, è improprio, dato che nessuno di questi programmi esordisce con questa raccolta. Ad ogni modo, il mezzo in questione si chiama Bell UH-1X, detto "Huey". Volando questo bel frullatore potete scegliere tra un volo di addestramento e tre missioni. La prima è di salvataggio, e vi vedrà intenti a localizzare un aereo che è stato costretto ad un atterraggio di (s)fortuna da un tempo non certo primaverile. In queste nefaste condizioni atmosferiche ci siete anche voi, e dovrete volare in mezzo alle trombe d'aria per poi atterrare sul punto giusto per caricare a bordo i superstiti. Logicamente, vi aspetta il viaggio di ritorno cullati dallo stormir delle fronde. La seconda missione è di esplorazione: Partendo dal punto di decollo dovete semplicemente entrare in uno schema di ricerca volando sul territorio e schizzando una mappa di tutto ciò che vedete. La parte più curiosa è che una volta finita la mappa, siete invitati dalla Cosmi a spedirgliela per ricevere l'originale e stabilire un confronto. Infine arriva la missione militare: vi trovate schiaffati in mezzo al deserto e dovete cercare e abbattere tutti gli elicotteri nemici che ronzano lì attorno, stando attenti al fuoco della contraerea e ai SAM.

Un problema non piccolo è dato dai sistemi di comando. In un elicottero vero sono complessi, e la normale gestione della tastiera del PC non riesce a cavarsela molto bene. La grafica in 3D solido è semplice e veloce (almeno sul mio 286 12 MHz), e le missioni non sono male. Il gioco però soffre dello scompenso tra l'elaborato sistema di comando e la relativa semplicità degli scenari.

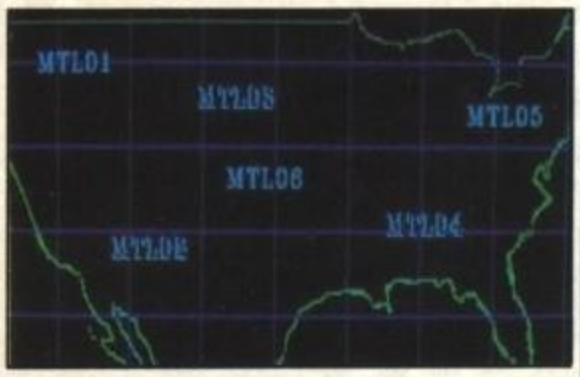
GLOB. PARZ.: 57%

DEFCON 5

L'incubo è arrivato: i russi stanno per lanciare i loro missili sull'America. Ma esiste il famoso scudo stellare, e voi siete proprio ai comandi. Si inizia stabilendo il collegamento via satellite tra la vostra centrale e Washington per renderla operativa, dopodiché siete a DefCon (condizione di difesa) 5. Dovete scendere fino a DefCon 1 per via di diversi attacchi russi, rintuzzandoli tutti come meglio potete. DefCon 5 significa tranquillità, ma si scende subito a DefCon 4 e dovrete vedervela con uno stormo di mine che si muovono attraverso diciannove settori spaziali per terminare la loro corsa su uno dei sistemi d'arma che comandate. La vostra contromisura è un robot con Jetpac che dovete pilotare sulle mine per disattivarle. A DefCon 3 i russi lanceranno i loro intercettori spaziali, che dovrete combattere inviando i vostri MTI verso i quadranti terrestri sotto attacco. Quan-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



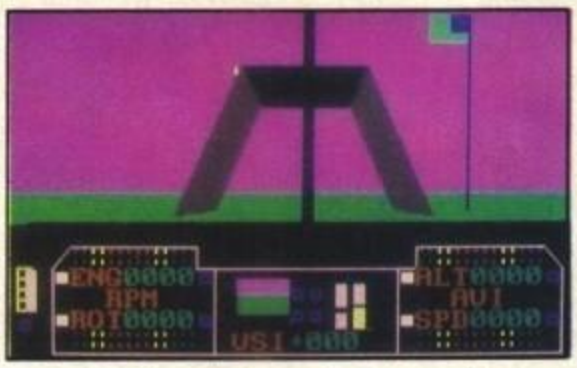
do qualche testa calda russa deciderà di spararvi addosso gli ICBM cadrete in DefCon 2, e avrete pochissimo tempo per cercare sulle mappe il luogo del lancio. Annotandovi le coordinate, dovete dirigere i laser a terra sugli specchi obitali, e da essi sulla base di lancio russa prima che il missile sia in quota. L'ultima frontierta difensiva si ha a DefCon 1, con i missili ormai sulla vostra testa. A questo punto dovete sperare di avere ancora qualche proiettore di raggi X funzionante, cercare i settori minacciati, mirare e sparare, neutralizzando il missile.

Soggetto interessante e grafica non male (ci sono tante mappe) sono i punti di forza, ma per il resto il programma è un cumulo di sigle strane e procedure abbastanza arbitrarie, intervallato da alcune fasi arcade non esaltanti.

GLOB. PARZ.: 60%

NAVCOM 6

Il "mostro" di turno è l'AEGIS, un sistema radar in grado di tenere sotto controllo una certa zona e di sparare automaticamente missili a tutto ciò che è riconosciuto come nemico. Questo sistema può funzionare indipendentemente dalla sovrintendenza umana, anche se in casi particolari può essere spento in modo da usare manualmente le armi. Questo sistema radar è montato su una nave pattuglia pilotata da voi che opera nel Golfo persico. I sistemi d'arma a vostra disposizione sono tre lanciamissili, i cannoni del ponte e una mitragliatrive. I lanciamissili sono dedicati rispettivamente agli "Harpoon" (antinave a lungo raggio), ai "Tomahawk" (come gli Harpoon, ma più a corto raggio) e ai RIM 67, che cono SAM e pertanto si lanciano contro bersagli aerei. I cannoni del ponte possono servire a diversi scopi, e un abile puntatore potrebbe perfino sfruttarli per far saltare in aria le mine galleggianti. La mitragliatrice è invece l'estrema difesa contro gli attacchi, ed è pilotata da un sistema di fuoco completamente automatico e indipendente. Il radar può essere messo in attivo o in passivo, e tre satelliti in orbita forniscono a intevalli un resoconto dell'attività nemica in zona. La vostra nave imbarca anche un elicottero SH-2F Lamps, che può essere mandato in avanscoperta e diretto dalla nave e di cui si può sfruttare la telecamera per osservare il nemico. In pattuglia nella zona sta un E2C Hawkeye, il cui radar migliore del vostro vi può fornire via radio informazioni utili. Ci sono tre missioni. La prima è un semplice incarico di scorta per un convoglio che deve attraversare il golfo, dove dovete restare costante-



mente all'erta pronti a neutralizzare eventuali attacchi nemici. La seconda vi vedrà in pattuglia, dove potreste ricevere diversi incarichi, tra cui la "disinfestazione" dalle mine subacquee, l'attacco a navette nemiche o il soccorso a navi amiche sotto attacco. La terza è una situazione di emergenza in cui un'ordigno nucleare è imbarcato su una nave scortata. Dovrete cercare il convoglio, distruggere la scorta lasciando intatta la nave che trasporta la bomba, e quindi arrembarla.

Forse è il migliore della raccolta: un simulatore niente male su un altro soggetto poco sfruttato che ha anche una discreta grafica in 3D solido. Niente di eccezionale, ma potrà piacere.

GLOB. PARZ.: 64%

INSIDE TRADER

Intere fortune si creano e si distruggono in poco tempo all'interno della borsa, e adesso potete provare tutto questo sulla vostra pelle. Questa simulazione comprende 100 società i cui nomi sono archiviati in una base dati che potete facilmente personalizzare. All'inizio del gioco ad ognuna di esse è assegnato un fattore di qualità che ne stabilisce il comportamento, mentre il gioco dei prezzi è stabilito da una curva a campana bilanciata da quel fattore. Con questi parametri si crea una serie di fluttuazioni dei prezzi, che dovete cercare di prevedere. Partendo con un certo capitale dovete comprare e vendere un certo numero di azioni delle società che figurano nel listino, mentre il ritmo di gioco è scandito dal ticchettio del nastro che riporta tutte le quatazioni. Il gioco contiene alcuni eventi casuali, sotto forma di comunicazioni informative su questa o quella società, ma soprattutto dietro le quinte le compagnie cercano di inglobarsi a vicenda causando con questo un mutamento dei prezzi. Ogni tanto vi si può presentare anche l'opportunità di acquistare consigli da un informatore che sa esattamante quali società saranno coinvolte in questa manovra. In base a questi consigli potete acquistare e vendere cercando di trarre il massimo profitto. Il SEC penserà a mettervi i bastoni fra le ruote svolgendo indagini la cui probabilità di effettuazione aumenta proporzionalmente alle informazioni di quel genere che usate. Potete diminuire questa probabilità schermandovi dietro a un gran numero di transizioni, ma una volta scattata avete solo tre alternative: collaborare, aspettare o distruggere le prove. Collaborando la pena è sicura ma ridotta, Aspettando è possibile che le accuse cadano ma è più probabile che dobbiate pagare una multona, mentre distruggendo le prove potete farla franca oppure finire dritti in prigione ponendo così termine al gioco.

Nonostante l'aspetto un po' povero costituito da soli testi (ma era scontato) cattura abbastanza e si lascia giocare. I problemi arrivano quando vi rendete conto che i rischi tutto sommato sono ridotti, e le situazioni abbastanza prevedibili. Potreste ugualmente tentare sfide a tempo per vedere quanto impiegate a moltiplicare i vostri soldi iniziali.

GLOB. PARZ.: 63%

CORPORATE RAIDER

E l'altra faccia di Inside trader: lì si giocava sulle azioni e sulle informazioni, qui si gioca più dietro le

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

quinte cercando di "mangiarsi" più società altrui. La base dati per le società è la stessa di IT, e quindi si può modificare anch'essa. Il gioco dei prezzi varia secondo le stesse regole, e perfino l'aspetto del programma è identico, quasi a far pensare che IT e CR siano solo due scopiazzature. In CR c'e' l'aggiunta del livello di difficoltà e una visione differente del gioco. Innanzitutto voi partite proprietari di 12 industrie, ognuna dei quali si occupa di un settore della produzione (informatica, automoboilistica, aerospaziale ecc.). Dovete quindi cercare di guadagnare il controllo delle ditte che non vi appartengono comperando ingenti partite di merci a prezzi possibilmente non rovinosi. Potete, se volete, chiedere prestiti, ma in tal caso dovrete periodicamente rimborsare cospicui interessi. Se le trattative andranno in porto, diventerete fortunati proprietari di un bel pacco di roba più la società. Potete arricchirvi anche eseguendo una compravendita sulle partitte di merce, ma questo non sempre sarà possibile per motivi che il manuale non spiega e che non sono riuscito a scoprire. Anche qui esiste il solito filtro del SEC, ma stavolta molto più discreto. Vi basterà cooperare con esso prima di tuffarvi in qualche acquisto mostruoso. La previsione dei prezzi è sempre importante, perché vi permetterà di stabilire se dovete aspettare che calino prima di piazzare la vostra offerta, o se invece dovrete precipitarvi prima che salgano ancora.

Potrebbe essere un po' meglio di IT se sapessi (come ho già detto) perché spesso non si può vendere nulla, e il manuale è muto. C'e' lo stesso aspetto scarno di IT e si prova più o meno lo stesso interesse. Sembra proprio una brutta copia di IT, ma per fortuna non è a questo livello. Comunque, avrebbero fatto decisamente meglio a inserire qualcosa di diverso.

GLOB. PARZ.: 60%

DOODLE

I dubbi iniziano proprio sul nome: la raccolta lo spaccia come Doodle, ma in realtà il programma si chiama Swift paint 1.1. E assai insolito trovare un programma di disegno in una raccolta di giochi, ma è esattamente quello che è successo. Si inizia definendo il dispositivo di comando (tastiera, joy o mouse) e in seguito il modo grafico. Ce ne sono quattro: CGA 320 X 200 con quattro colori e EGA 320 X 200, 640 X 200 e 640 X 350, tutti con sedici colori. Finito il caricamento si scopre che lo stile grafico è lo stesso del blasonato ColoRIX VGAPaint, vale a dire uno schermo affatto vuoto che possiamo riempire in assoluta libertà senza più i vincoli di menu, icone e altro. Il programma è pilotato a menu, ma questi appaiono solo se chiamati con la pressione di un adatto tasto. Ogni menu ha una impostazione verticale, e diverse opzioni permettono di accedere ad altri sottomenu. E ab-

bastanza chiaro che la qualità di un programma grafico si debba valutare dalle opzioni che offre. Innanzitutto bisogna dire che si può lavorare esclusivamente con i colori in dotazione normale perché non è prevista la ridefinizione di questi, anche se si può alterarne l'ordine. A disposizione ci sono alcune spazzole di forma lineare variamente angolate, ma sono in numero fisso. Si possono invece creare e personalizzare i retini per il riempimento, oltre alla possibilità di salvarli su disco. E stato previsto il disegno a mano libera, l'ingrandimento di certe aree, e c'e la classica dotazione di figure geometriche prefabbricate (rettangoli, ellissi ecc.), insomma, ci sono più o meno tutti i comandi di base dei programmi grafici.

E' un programma di livello abbastanza dilettantistico senza nessuna ambizione particolare. Potrebbe essere valido se non avesse un unico grosso difetto: il movimento del cursore principale è maledettamente lento. Movimenti assai ampi del mouse riescono a spostarlo solo di poche decine di punti, e in queste condizioni il lavoro diventa presto frustrante, se non si lavora su piccoli disegni.

GLOB. PARZ.: 53%

GIOCHI OMAGGIO

Preparatevi a sbellicarvi dalle risate, perché arrivano i rinforzi. I quattro giochi omaggio sono tuti in grafica CGA e non sono altro che trascrizioni assai evidenti di Pac man, Frogger, Invaders e Robotron.

R-R-RIBIT

è il Frogger, che si rivela subito assai poco giocabile ed è il peggiore dei quattro dopo Sanction. Graficamente non è da buttare, tenendo conto di quanto vale la scheda CGA, ma rimane un giocuccio spazzatura.

SANCTION

è quello in stile Robotron, che si rivela una vera schifezzuola di gioco anche osservandolo lontano un miglio. Troppi sprite sullo schermo causano una confusione letale, e la velocità dell'azione farebbe ghignare una lumaca. Demenzialmente, il manuale infierisce: "Attenzione: l'unico modo di uscire da Sanction è spegnere il PC". Aggiungo: è l'unica cosa che si avrà voglia di fare.

MUNCH!

ovviamente è il Pac man del gruppetto. Non lo si potrebbe distinguere dalla media di altri Pac man in CGA scritti per il PC, e quindi vale per quanto apprezzate il Pac man originale.

INVADERS:

che sarà mai questo Carneade? E forse il migliore del gruppo, ma il vostro carro armato è un po' lentino rispetto agli alieni. Per il commento vale quanto ho espresso per Munch!, e aggiungo solo che questi due giochi sono i migliori (anzi, i meno peggiori) tra gli "omaggi".

GLOBALE

Non assegnato.

CONSIDERAZIONI FINALI

Più o meno allo stesso prezzo preferite comperare un solo gioco bello e moderno oppure una raccolta di sei giochi passabili ma datati con contorno di quattro schifezzuole? Pensateci un po', tenendo conto che il globale generale è una semplice media qualitativa.

GLOBALE GENERALE

61%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'Avventura Animata per Ecc

SULLIVAN BLUTH PRESENTS

DRAGON'S LAIR®

SULLIVAN BLUTH
INTERACTIVE MEDIA, INC.

Amiga Graphics Screens

Amiga Graphics Screens

Actual IBM EGA Graphics Screens

DRAGONS LAIR

"Unquestionably the most stunning home computer game you will have ever seen" Commodore Computing International

Can you guide Dirk the daring through the castle and caverns on his quest to rescue Princess Daphne from Singe The Evil Dragon?

Never before have computer players been able to experience Animation like this, each screen comes to life with smooth running cartoon quality animated graphics.

"The Animation is spell-binding, and the characters are animated so smoothly that you won't know you're not watching a conventional cartoon" ST/Amiga Format

"Brilliant... Superbly Animated" Games Machine

Disponibile per: AMIGA (6 dischi)
Ora disponibile per:
PC5,25 (13 dischi - schede EGA/VGA)
PC 3,5 (7 dischi - schede EGA/VGA)

SPACE ACE

"Enormously impressive... The Animation is absolutely astounding. It's like watching a cartoon." Games Machine Star Player Award

Disponibile per: AMIGA (4 dischi)
Ora disponibile per:
ATARI ST (4 dischi)

MANUALE IN ITALIANO!

"Dragon's lair" and "Space Ace" are registered trademarks owned by Bluth Group, Ltd © 1989 Bluth Group, Ltd.: used under license from Bluth Group, Ltd.: All programming, source code, object code and graphics © 1989 Sullivan Bluth Interactive Media, Inc., Character Designs © 1983 Don Bluth: ALL RIGHTS RESERVED

LEADER

Distributed by Empire

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

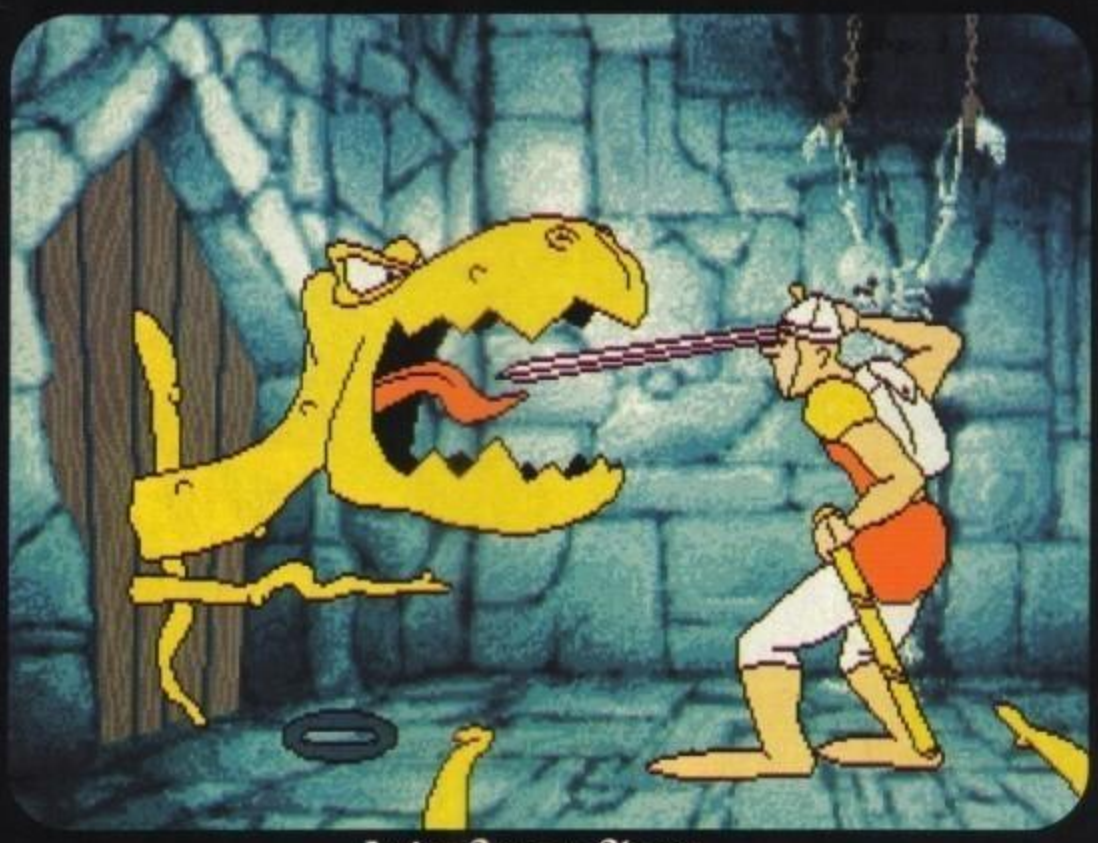
Sullivan Bluth's DRAGON'S LAIR® : ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE™

The Adventure continues...

Fantastico!! Ora disponibile
DRAGON'S LAIR - Parte II
Nuovi scenari e personaggi fanno di 'Escape from Singe's Castle' l 'avvincente seguito dell 'avventura fantastica animata per eccellenza ..... 'Dragon's Lair'.

Armati di tutta la tua abilità ed astuzia per liberare Daphne dai lugubri labirinti del Castello di Singe.

Fatti coraggio, Avventuriero Temerario, la sfida ti attende!



Amiga Screens Shown

ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE™

- *Installabile su qualsiasi disco rigido per un caricamento veloce.*
- *Compatibile con tutti i processori 68000. 68010. e 68020.*
- *Multitasking senza problemi su qualsiasi Amiga 1MB.*
- *Possibilità di giocare con Dragon's Lair originale per avvincenti esperienze di gioco.*
- *Nuova tecnologia di caricamento 10 volte più veloce!*
- *3 livelli di difficoltà selezionabili.*
- *Salva e carica fino a 5 giochi precedentemente giocati.*
- *Mai lo stesso gioco due volte.*
- *Ora richiede solamente 512K RAM!*

Visionary, Ltd., a division of Media Technology Limited
15235 Shady Grove Road, Suite 100, Rockville, MD

Dragon's Lair® and Escape from Singe's Castle™ are trademarks of Bluth Group, Ltd., and are used under license.
© Copyright 1989 Bluth Group, Ltd. Character designs © Copyright 1983 Don Bluth. All rights reserved.

Disponibile ora
per Amiga (5 dischi)
Lit. 99.000

MANUALE IN ITALIANO

LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

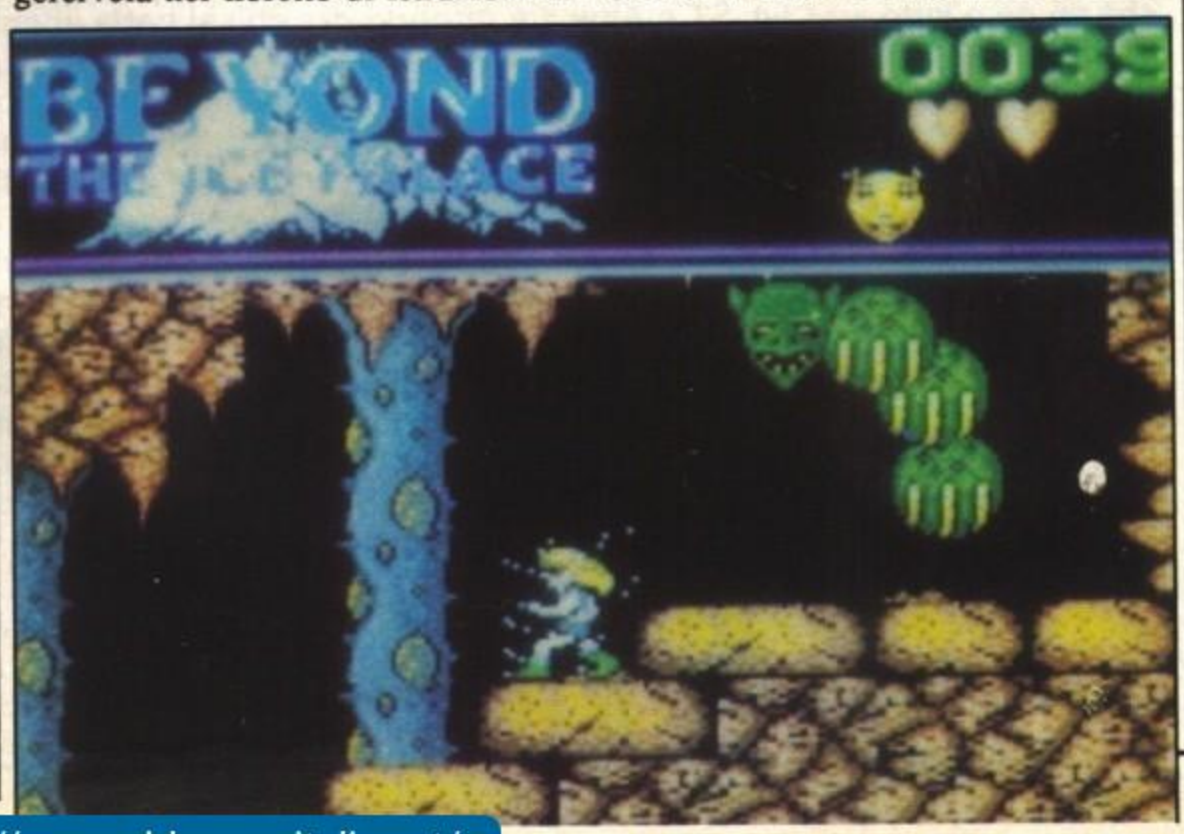
Encore

BEYOND THE ICE PALACE

TAH DA!, ecco a voi i budget per i 16 bit, una notizia che farà sicuramente piacere, soprattutto ai nostri portafogli...

Eh sì, il mercato dei 16 bit è ormai maturo anche per il rilancio di vecchi giochi ad un prezzo più basso, e quello che ci troviamo ad esaminare oggi è il primo gioco che Tim Follin ha programmato sui 16 bit (ricordiamo Savage tra gli ultimi). B.T.I.P. è una conversione di un gioco dagli otto bit ai 16, cosa che un tempo accadeva mooolto di frequente, oggi invece accade esattamente il contrario (per fortuna) comunque, era stato convertito quasi pari pari, persino lo sprite principale del gioco non è stato cambiato nella trasposizione (ha ancora i pixelloni del C64), i miglioramenti si vedono per quanto riguarda la grafica dei fondali, e la musica, stupenda, soprattutto nella versione Amiga, (David è sempre the best). Adesso mi devo mettere a spiegare la trama del gioco, aridaje, una solita storia di foreste incantate e maghi e spiriti e palle varie (lo so che questa frase non passerà al tragico spell-check ma voglio vedere come la cambi he he he — NDC.) (hmm... facciamo "una solita storia di foreste incantate e maghi e spiriti e Santagostini impiccati e scuoiati alla Predator... Hmm, si, così va bene NdMA), quindi non ve la racconto, se proprio volete, andate a leggerervela nel libretto di istruzioni in italiano (che fa anche più ridere, qualcuno mi spieghi cosa vuol dire "Risettare il Computer" probabilmente prendere manciate di riso e tirarle addosso al computer come ad un matrimonio).

La meccanica di gioco è simile a Ghost & Goblins, ormai metro di giudizio e paragone di una serie infinita di giochi ispirati a questo classico della sala giochi, infatti come in G.& G. Bisogna raccogliere armi e bonus vari, come in G.& G. Vi sono vari livelli con scrolling multidirezionale, come in G.& G. Ci sono i mostroni di fine livello... Sì, effettivamente è un po' uguale, potremmo definirlo come un Ghost and Goblins dei poveri. In ultimo una curiosità, non sò se avete notato ma il titolo di questo gioco ricorda il nome di altre due famose software house, la Beyond per l'appunto, e la Palace, che viene anche ricordata grazie alla somiglianza del logo di questa casa con il logo del titolo di questo gioco della Elite (il castello di sfondo).



Amiga

Globale 65%

ST

Globale 64%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SPACE HARRIER

SEGA

Un laser sottobraccio, dei razzi vettori attaccati al corpo, una bella tuta lucida dalle indubbie proprietà termiche e venti mondi pieni zeppi di alieni per i vostri denti.

Mentre viaggiate alla volta del primo bersaglio da disinfestare non potete fare a meno di ricordare come cavolo vi siete imbarcati in quest'assurda impresa. Era giorno di adunata al quartier generale degli "spazioscavezzacolli", la sala era gremita di veterani dal laser facile e il capo esponeva i dettagli della missione da intraprendere. "Dragonland è stata invasa da un numero innumerevole di mostri piuttosto evoluti tecnologicamente; il loro potenziale distruttivo non è trascurabile e...". Mentre parlava provavate la strana sensazione che la stanza si stesse progressivamente svuotando, "... ci serve un gruppo di volontari pronti a tutto per saggiare la loro effettiva potenza ...", ancora quella sensazione, che diavolo! Un'occhiata alle spalle vi lasciava con la mascella penzolante per dieci secondi buoni: tutti scappati, presumibilmente a dare le dimissioni! In quel momento il capo finiva il discorso e rivolgeva finalmente lo sguardo al vasto uditorio... "Maledetti fifoni! Per fortuna che ci siete voi". "Una vera fortuna", era la vostra esitante risposta. "Vabbè, non vi trattengo, andate pure a prepararvi per partire, e ricordatevi: Dragonland ha bisogno di voi". Queste ultime parole avevano in voi l'effetto di una pugnalata alle spalle, ma per miracolo riuscivate a rimanere composto. Fine del flashback e ritorno alla dura realtà.

A questo punto la storia la conoscete: dovete volare a tutta birra ammazzando il maggior numero possibile di nemici in uno scenario tridimensionale. I cattivi hanno anche una discreta mira per cui conviene muoversi il più possibile per evitare i colpi altrui, ricordandosi comunque di non mollare il grilletto, visto che non esistono problemi di munizioni o di surriscaldamento. La regola è: se si muove spara, ma anche ciò che non si muove (rispetto a voi, s'intende) può rappresentare un pericolo, perché il percorso è disseminato di ostacoli vari, siano essi alberi, colonne o pilastri.

La configurazione minima è alla portata di tutti (grafica CGA o EGA, 640K RAM), ma i programmatori consigliano un PC con almeno 8 MHz per ovvi problemi di fluidità e velocità. Personalmente credo che un 386 sia il minimo visto il bel lavoro che non hanno fatto!

PC

Chi non conosce, al giorno d'oggi, Space Harrier, dopo tutto il casino che se ne è fatto su C64, ST e Amiga e proprio ora che si parla anche del seguito? Già, effettivamente sembra che sia arrivato un pochino in ritardo, ma se i risultati sono buoni, che importanza ha? Un cavolo! Space harrier su PC è una vera presa in giro, con una animazione schifosa e una definizione grafica non impressionante. Che vi devo dire? Il gioco vero e proprio non occupa molto di più di metà schermo e riesce ancora a stupire per la sua lentezza: si parla di tre fotogrammi al secondo, a occhio e croce, e per rendersene conto basta osservare che l'omino si sposta come se niente fosse di interi centimetri alla volta. Tutti noi lo sappiamo bene: se a Space Harrier si toglie la grafica, l'azione frenetica e il sonoro, rimane ben poco. E non mi venite a dire che per la prima volta nella storia viene prodotto con tutti e venti i livelli del coin-op! Sarei stato più contento con soli cinque livelli fatti bene.

Globale 46%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Update

SPACE ACE

READYSOFT

Space Ace: storia di un astronauta con un evidentissimo complesso di inferiorità nei confronti della figura paterna, tanto da andare a cercare un elemento punitivo (il Raggio Infantile) che giustifichi la sua infantilità repressa a livello subcosciente. (Tratto da "Trattato di Psicologia Videoludica" di Paolo Cardillo)

E in realtà il nostro caro Asso Spaziale cercherà di salvare l'intero mondo dalla minaccia che proviene da uno dei più perfidi predoni della Galassia: il ciccione azzurro Borf. Costui, come accennavo nell'introduzione, possiede una delle armi più bizzarre che siano mai state concepite dalla tecnologia aliena: il Raggio Infantile (non credo che questa sia la traduzione più adatta, ma mi attengo alle istruzioni in italiano, per altro fatte benissimo) che, lo dice la parola stessa, è in grado di innescare in chi ne viene investito un processo di regressione fisica istantanea; in pratica, chi subisce il suo influsso diventa a scelta un adolescente, un bambinetto o un pupo starnazzante col pollice che entra ed esce dalla bocca. Ovviamente il piano di Borf sarebbe quello di trasformare in innocui pargoli gli abitanti del pianeta Terra e assicurarsi così il nostro povero mondo, diventato nel frattempo la nursery più grande della galassia. A parte che non ho capito che gusto ci sarebbe a governare su un popolo di bambini-Sangemini. Comunque questo è il piano di Borf e l'unica speranza per la Terra è la riuscita della missione del giovane cadetto spaziale biondo protagonista del nostro gioco, il quale ha visto rapire (da Borf) sotto i suoi occhi Kimberly, una "rossa" niente male entrata nelle grazie del pilota di astronavi.

In realtà il nostro eroe, Dexter il suo nome, è stato già colpito dal Raggio Infantile e non per nulla sembra un teenager; al prossimo trattamento di Raggio Infantile diventerebbe un pupo di tre mesi e questo non deve assolutamente succedere. Quello che deve succedere è che invece Dexter capitalizzi le sue attuali risorse fisiche di ragazzo nel pieno della giovinezza e, perché no, che riesca a ripristinare i suoi connotati nelle loro caratteristiche iniziali. Perché Dexter era un bestione di due metri prima della "cura". Space Ace è la conversione per computer domestici di un gioco al laser: che cos'è un gioco al laser? E' un gioco che trasmette su video spezzoni concatenati di un cartone animato: scopo del giocatore è associare a ogni sequenza la serie giusta di movimenti del joystick e pressioni del pulsante di fuoco, per passare alla sequenza successiva. Se la serie di mosse è sbagliata, si apre una "sequenza di morte", evidentemente del protagonista del cartone animato. E Space Ace è proprio un cartone animato, con la piacevole sorpresa che la versione ST compete tranquillamente sia dal punto di vista grafico che sonoro con quella Amiga, anzi forse è più veloce. La fluidità è infatti assolutamente comparabile con quella del rivale commodoriano e i dialoghi digitalizzati sono una vera sorpresa: assolutamente identici a quelli Amiga. Quello che era cartone animato sull'Amiga è rimasto cartone animato sull'ST: Dexter che salta, vola, fa smorfie, grida, corre e tutto quello che ci si aspetta da un protagonista di cartoni animati; con un contorno ovviamente di presenze ostili quali astronavi, mostri mastodontici, trappole che cercano la morte del nostro eroe. Laser che sfrecciano, fauci che si spalancano, ponti che crollano e cosa volete di più? Forse un prezzo più basso e un gioco più interattivo ma Space Ace da spettacolo così com'é.

ST

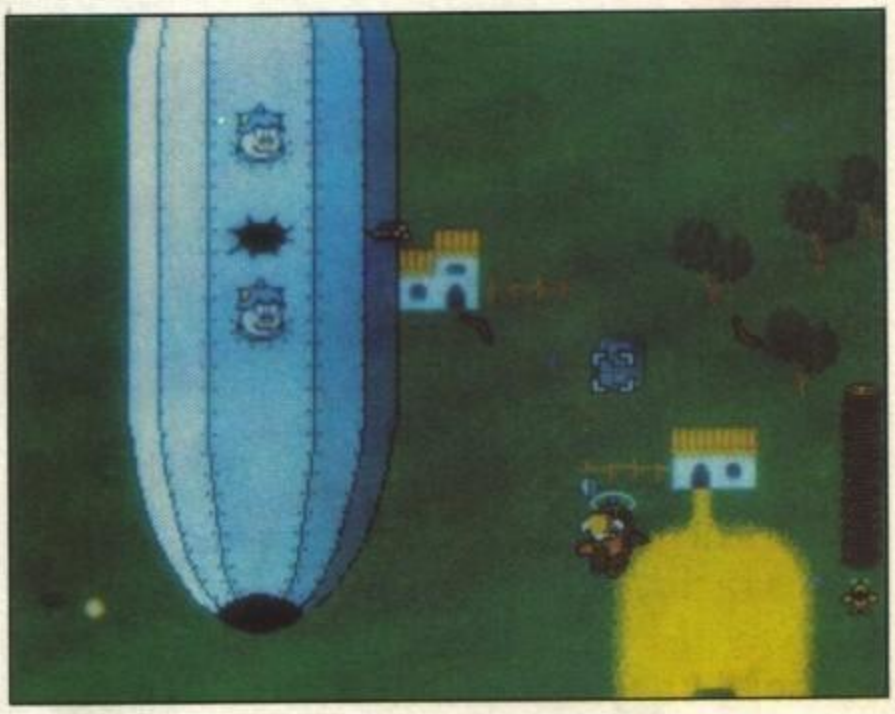
Globale 82 %

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BOMBER BOB

IDEA



IL Dr. Pollo sta organizzando una dei suoi subdoli e diabolici piani per il completo dominio del Mondo. A questo punto visto che 007 è ormai in pensione, l'Uomo Ragno ha dei problemi con Mary Jane e Vicky il Vichingo ha dato Forfeit, non ci resta che chiedere aiuto a... Bomber Bob, mi sembra una splendida IDEA!

Una precisazione mi sembra d'obbligo iniziando questa recensione, Bomber Bob è completamente Italiano!
Da parecchio tempo, guardandosi attorno, ci stiamo rendendo conto che finalmente "un volgo disperso repente si desta...", ebbene sì, gli Italiani ci stanno dando dentro da matti, sfornando prodotti più che dignitosi, ben congegnati e altrettanto ben strutturati, e quest'ultimo (o meglio questo primo) gioco dell'Idea, ne è la piacevole riprova.
Il programma è costituito da due parti diverse e collegate tra loro per ciascuno dei 6 livelli. In ogni livello, la prima parte è un tipico shoot 'em up a scorrimento verticale in cui il nostro impavido aviatore dovra vedersela con i nemici che lo attaccano dall'aria e da terra. La seconda parte è una sequenza di volo in 3D in cui dovrete evitare piloni e sporgenze varie pena la perdita di una vita.
Parliamo ora delle innovazioni generali introdotte in Bomber Bob: innanzitutto non c'è il punteggio che se ci pensate bene è abbastanza inutile: uno deve vedere se ha fatto due o tremila punti per sapere se si è divertito o no? A me non sembra. Piuttosto è stato inserito un sistema di "pagamento" che fornisce soldi in base ai nemici uccisi. Questi soldi tornano utili alla fine della sequenza in 3D nel negozio di fine livello che fornisce (dietro pagamento, è ovvio) armamenti extra quali sparo triplo, doppio, bombe super, boomerang, proiettili a ricerca, proiettili a onda e così via. Il "negozio" in realtà è un simpatico distributore di armi self-service e, al posto di comunicarvi l'acquisto con un laconico "sold" vi mostra l'arma in una scatola di legno con un cartellino con scritto "kit".
Per quanto riguarda i sei livelli, questi spaziano da idilliache isolette nel bel mezzo dell'oceano a impervi canyon con tanto di rovine maya a distese metalliche degne di un qualsiasi fil di fantascienza. I nemici infine cambiano completamente ogni due livelli e sono tutti quanti animali, no, non mi fraintendete, sono davvero degli animali: si possono incontrare infatti dei maiali su giganteschi dirigibili, cinghiali alla guida di sofisticati aerei, elefanti appesi a dei palloncini (?!?!) e amenità varie. Da segnalare la digitalizzazione della canzone di Salvi "Esatto" presente nella schermata di presentazione perfettamente in tema: la canzone parla di animali e il cantante è una bestia. Ah ah ah ah BONK ehm, scusate. Allora, voce nasale, riuscirete a salvare il mondo dal temibile dottor Pollo? Chissà perché a questo punto mi sono venuti in mente quei cartoni demenziali che guardavo da piccolo. Bah...

Amiga

Molto bello questo Bomber Bob. Una volta tanto ci troviamo di fronte a un prodotto nostrano che non ha bisogno di frasi del tipo "contando che è un gioco fatto in Italia...". La grafica è molto pulita e ben detagliata e richiama alla mente un cartone animato per la sua "fumettosità" e le esilaranti morti dei vari antagonisti che vengono via via carbonizzati, fatti precipitare ecc ecc. La sequenza in 3D serve poi a spezzare un po' il ritmo dello spara-e-fuggi alquanto incalzante. Le armi speciali sono un po' pochine e non sono cumulabili: che ce volete fà, è la vita... Beh, finalmente l'Italia è uscita dalla bambagia e può affrontare a testa alta il mercato del software. Che ne dite però di scegliere un tipo di gioco un po' più originale la prossima volta?

Globale 84 %

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Pipe Mania!!

PRENDE IN UN MODO PAZZESCO!

C & VG Hit 94%
Un classico rompicapo arcade così intrigante che difficilmente riuscirete a smettere di giocarlo.

The Games Machine Star Player Award 83%
Un rompicapo di grande semplicità ed intrigo. Pipe Mania è semplice nel concetto, stuzzicante nel gioco, ed attraente da vedere.

Zzap Sizzler
Assolutamente garantito nel farvi impazzire dal divertimento.

DISPONIBILE PER
Commodore Amiga
IBM PC e compatibili
Atari ST
Commodore 64 cassetta
Commodore 64 disco
Spectrum
Amstrad CPC
MSX
Apple Macintosh

Zero Mar. 1990
"Compra questo gioco e potresti non riuscire a dormire più"

Pipe Mania è un gioco di grande abilità, semplice nel concetto e diabolicamente tentatore.

Dovrai agire istintivamente, e pensare strategicamente!

Una mossa sbagliata, una breve esitazione o una tubazione male posizionata, e affogherai in un mare di melma!

C+VG HIT!

FORMAT AMIGA GOLD

THE One FOR 16-BIT GAMES (ATARI ST AMIGA PC)

machine STAR PLAYER

ZERO HERO

GAME Players

EMPIRE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ROCKSTAR ATE MY HAMSTER

CODE MASTERS

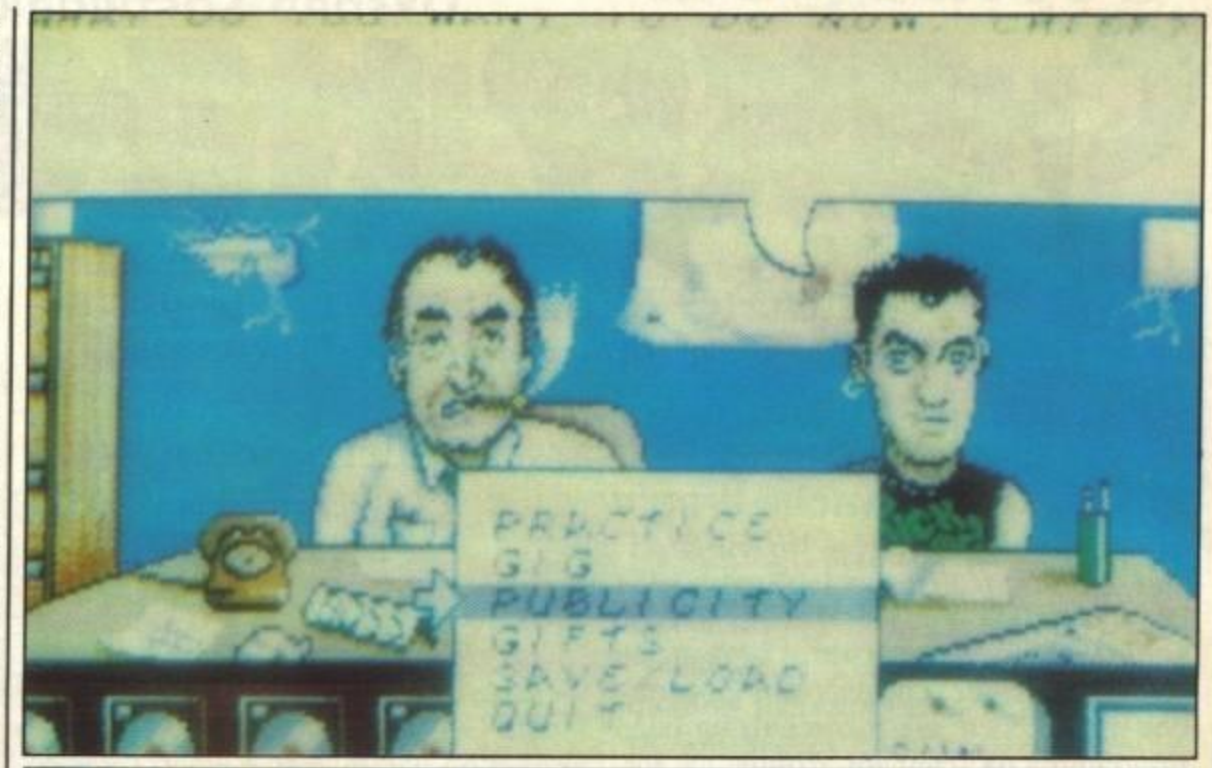
THE STUN, il quotidiano inglese più ricco di pettegolezzi ha appena pubblicato la notizia di una Rockstar alle prese con il vostro criceto preferito. Comprerete comunque il suo ultimo LP?

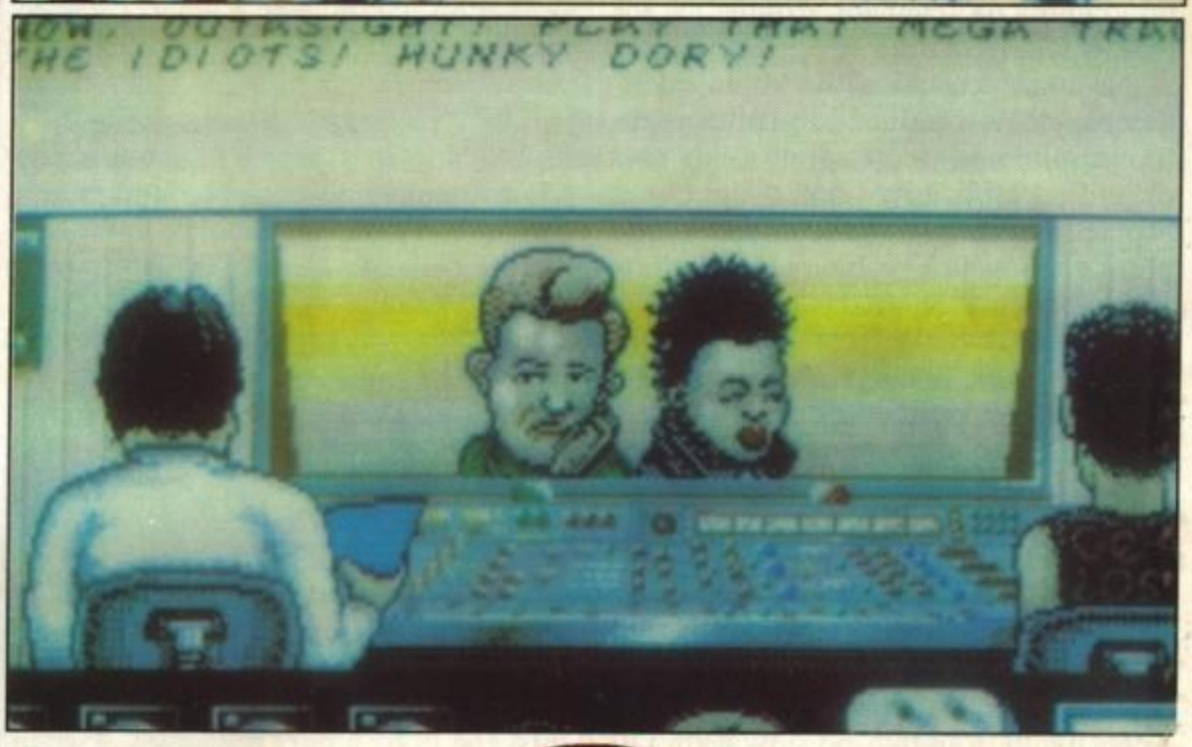
Tutto risale a circa un anno fa. Ero da poco stabile nella redazione di TGM quando Bonaventura arrivò trafelato, pieno di occhiaie e ridanciano. Subito mi sono preoccupato: chissà cosa sarà successo. Non gli ho detto niente ma continuava a ridere. Sembrava impazzito.
Corro nella sala computer (ne abbiamo una tipo NASA) e, ORRORE!, lo Spectrum era sparito! Ecco che cosa aveva fatto impazzire Bonaventura nella notte! Si era messo di nuovo a lavorare sullo Spectrum, il suo beniamino e, naturalmente, non ha chiuso occhio.
E invece no, la vera colpa di tutto ciò era un gioco: Rockstar Ate My Hamster, appunto.
Di cosa si tratta forse lo saprete già, ma in brevis eccovi la trama: vi siete svegliati un giorno con il pallino manageriale e avete deciso di fare il produttore discografico. Grazie alle vostre 50.000 sterline che avete risparmiato insieme a un amico vi mettete subito all'opera. Riuscirà il vostro gruppo a emergere e sfondare in quello che è il mondo più difficile del mondo?
Ecco la trama in due parole, ma quello che fa di RAMH una simulazione davvero interessante sono gli insert comici e ironici che trovate nella vostra scalata al successo.
Per prima cosa dovrete scegliere la formazione del vostro gruppo. E qui c'è già da ridere. Siete difronte al vostro monitor e Videorecorder e state passando al setaccio i 35 artisti disposti a farsi produrre. Avete a disposizione nomi che già intuite diventino vere star internazionali come Tina Turnoff, Michael George, Stiff Pilchard, Waky Jaco piuttosto che Eddy Quicksilver. No, non abbiamo sbagliato a digitare i loro nomi, sono proprio stati storpiati dai programmatori, come del resto le loro facce molto, molto caricaturate.
Una volta decisi i nomi per formare il vostro gruppo (da uno a 4 elementi), comincia il difficile. Comunque più nomi scegliete e più soldi dovrete spendere poiché ogni cantante vuole una determinata paga settimanale che varia da persona a persona. Ma se scegliete più di un cantante avrete la certezza che in caso di morte di uno vi resta sempre l'altro o gli altri.
Una volta scelti i componenti e il nome del gruppo, dovrete decidere di comprare l'attrezzatura e qui tutto dipende da voi: usata, seminuova o nuova di zecca?
Maturata anche questa scelta entrerete nel vivo menu di gioco. Potrete far provare il vostro gruppo, fargli fare concerti, aspettare la pubblicità o fare regali ai vostri beniamini.
Vediamo un po' le scelte una per una. Quando fate provare il gruppo dovete tenere presente che ogni giorno di sala vi costa una certa cifra. Inoltre i primi giorni di prova saranno terribili per le vostre orecchie infatti l'Amiga vi sparerà nelle casse (soprattutto se l'avete collegato a un impianto Hi-Fi) degli accordi stonati che più stonati non si può.
Più provate e meglio sarà per il gruppo e finalmente potrete portarlo in giro a fare concerti. Se scegliete di far esibire in pubblico i vostri artisti dovrete selezionare il luogo: Pub, Università, discoteche o stadi, e chiaramente più grande è il posto più costa l'affitto.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Dovrete anche scegliere il ricarico da fare sui biglietti e la quantità di notti di programmazione optando per un numero compreso fra 2 e 7.
Se le serate andranno bene comincerete a guadagnare soldi che vi serviranno per permettere al gruppo di allenarsi ancora o di fare regali utilissimi a sostenere l'entusiasmo delle star.
Ma oltre a questo il fatto di far andare bene i concerti farà scattare un meccanismo di mercato molto interessante. Ad esempio vi verrà chiesta la vendita del gruppo. Se accettate potrete subito incidere i pezzi, lanciare un singolo sul mercato o produrre direttamente l'LP e siete pronti per la scalata al successo.
Il mio consiglio comunque è quello di far andare bene i concerti con molto allenamento, poi accettate una vendita piuttosto alta (non la prima che vi capita ma almeno la terza proposta) e cominciate immettendo sul mercato un singolo corredato da un video clip meraviglioso. A questo punto fate pubblicità a più non posso e vedrete il vostro pezzo scalare le Top Ten inglesi senza pietà. Quando avete almeno due pezzi in classifica ai vertici, sfornate l'intero LP e vedrete che successo!
Il momento delle dichiarazione delle Top Ten è molto divertente e vi garantisco che produrrà molta tensione in voi perché dichiarerà il vostro fallimento o le vostre capacità manageriali.
Inoltre appena ingranato il gioco vedrete quanti problemi dovrete affrontare: i concerti per beneficenza (fateli sempre o vi beccherete pubblicità negativa sui giornali), i pirati che producono illegalmente i vostri dischi (come per il software), gli sponsor e le tasse. Tutti problemi veri (parola di Mark Huston, produttore discografico e proprietario della Project Record con il quale ho giocato RAMH) che non sempre hanno una facile soluzione e solo la vostra capacità farà in modo di superarli brillantemente.
Comunque in un continuo turbinio di ilarità e battutacce all'inglese il vostro compito è arduo, e vi garantisco che scalare le vette delle classifiche è molto, molto difficile. Se riuscirete a vincere quattro dischi d'argento comunque sarete proclamati vincitori. E vinca il più intonato.





Amiga

Rockstar Ate My Hamster era un gioco attesissimo da molti di noi. E devo dire che la versione Amiga è ben realizzata. La grafica è molto fumettosa, mentre il sonoro campionato rende molto bene l'idea dei pezzi in classifica e delle vostre prove. Chiaro, non c'è animazione, ma la strategia del gioco vi terrà davvero con il fiato sospeso e se non vi fate abbattere dalla difficoltà apparente di entrare in classifica (o di starci!) sarete così presi dal gioco che vi verrà un infarto ogni volta appaiono le Top Ten, sia dei singoli sia degli LP. Vincere non è facile, ma le battutacce e le situazioni davvero ironiche del gioco sono sufficienti a renderlo molto accattivante.
Se vi piace il mondo della produzione discografica questo gioco fa per voi, è un peccato però che non possiate curare l'immagine dei cantanti, come operazioni chirurgiche o look, è un fattore molto importante nella realtà: ce l'ha dimostrato Sabrina Salerno!a

Globale 83%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

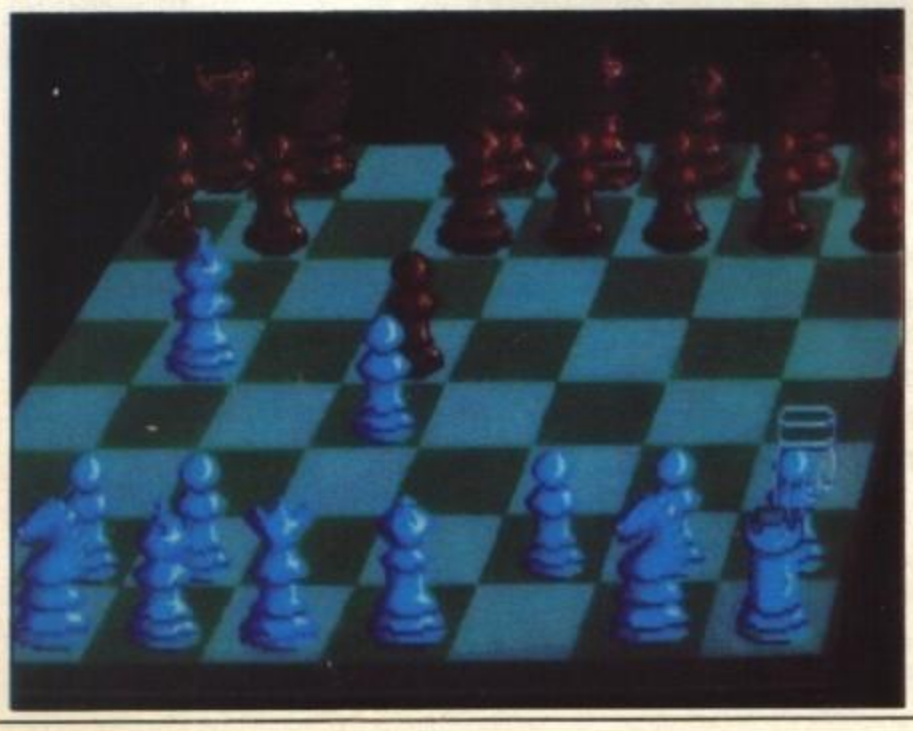
http://www.oldgamesitalia.net/

OXFORD SOFTWORKS

CHESS PLAYER 2150

Il re è morto. Tutti sappiamo che negli scacchi il re non può morire, ma questo è il significato dell'espressione "scacco matto", che in origine era "shah mat". Naturalmente anche il nome scacchi viene da "shah", e significa appunto "gioco di re".

Quanto valete come scacchisti? Posso arguire, se il vostro occhio si è posato su queste mie righe, che sappiate giocare e che magari siete alla ricerca di un buon programma da scannare. Comunque torniamo alla domanda di prima: quanto valete come scacchisti? Se vi piacerebbe essere valutati sulla base di un metro universalmente riconosciuto (con tanto di grafico esplicativo) non avete che da provare questo programma, che vi proporrà ventiquattro problemi nei quali dovrete pensare le mosse migliori con quattro tentativi a disposizione. Alla fine della sessione, riceverete una valutazione sulla ben nota scala ELO. Questa possibilità, completamente nuova nel panorama dei programmi scacchistici, è molto interessante, se non ci dimentichiamo che abbinata ad essa troviamo anche un completo programma di scacchi contro cui potrete giocare. Il parametro principale di valutazione di un programma scacchistico è la sua forza ai diversi livelli, e quindi ho provato a farlo giocare contro altri programmi a disposizione. L'arena del confronto comprendeva il seguente parco macchine: un PC AT 286 a 12 MHz, un PC XT a 9,6 MHz e un Commodore 64 con 8 bit e 1MHz (sento già le risate). Sull'AT girava in continuazione Chess player, mentre sul PC XT si sono alternati Cyrus, Battle Chess e Chessmaster 2100, e infine sul 64 girava il vecchio (datato 1985) Colossus 4. Tutti i programmi hanno girato al minimo livello, e ne è emersa una cosa sorprendente: Chess player ha perso contro i tre programmi che giravano sul PC XT e ha strappato una sofferta vittoria a Colossus 4 pensando circa il doppio del tempo. Si potrebbe quindi concludere che non valga molto, ma le condizioni della prova erano abbastanza limitate. Prima di tutto il tempo a disposizione era scarso, ed è stato questo il motivo per cui tutti i programmi giocavano al primo livello; in secondo luogo è esplicita ammissione del manuale che il primo livello di Chess player è assai debole (e l'ultimo è assai duro). Per questo motivo dirò che diversi altri particolari mi fanno pensare che questo sia un programma assai potente e degno di considerazione. Bisogna riconoscergli un particolare difetto, e cioè una non eccelsa velocità, ma questo è tutto. Tra le sue possibilità più interessanti sta il poter imparare dalle vostre mosse: possiede infatti una propria libreria che può arricchire, se lo volete, con tutte le mosse usate ai suoi danni che giudicherà degne di memorizzazione permanente. Ma partiamo dall'inizio. Come programma di scacchi non sembra diverso da altri, nel senso che ci sono tutte le tipiche opzioni, tra cui il numero di giocatori (zero, uno o due), i livelli di gioco, la grafica usata e via dicendo. I livelli sono abbastanza interessanti, perché sono divisi in sottolivelli: il livello principiante, ad esempio, offre la scelta tra parecchi diversi tipi di scimmie da orang utang a scimpanzè per valutare l'abilità di gioco (e mi piacerebbe sapere quale dei due gioca meglio, visto che non c'è scritto). Oppure potete giocare con una serie di pupazzetti al posto dei classici pezzi, e anche in 2D o in 3D. Una comoda opzione vi permette di stabilire la finalizzazione del gioco del PC, in altri termini se deve cercare di battervi, di pareggiare o di perdere, con altre soluzioni intermedie. Naturalmente, il programma sfrutta anche il vostro tempo di riflessione per pensare. In sede di giudizio finale questo programma merita considerazione, se non altro per alcune sue interessanti possibilità di cui vi ho parlato, e l'unico problema resta determinare il suo reale valore (impresa possibile solo con mesi e mesi a disposizione lasciandolo libero di pensare all'infinito), per cui il voto globale è abbastanza di comodo. Chess player 2150 sta su un dischetto da 5,25" e funziona in grafica CGA ed EGA.



PC

Globale 80%

Amiga

Globale 82%

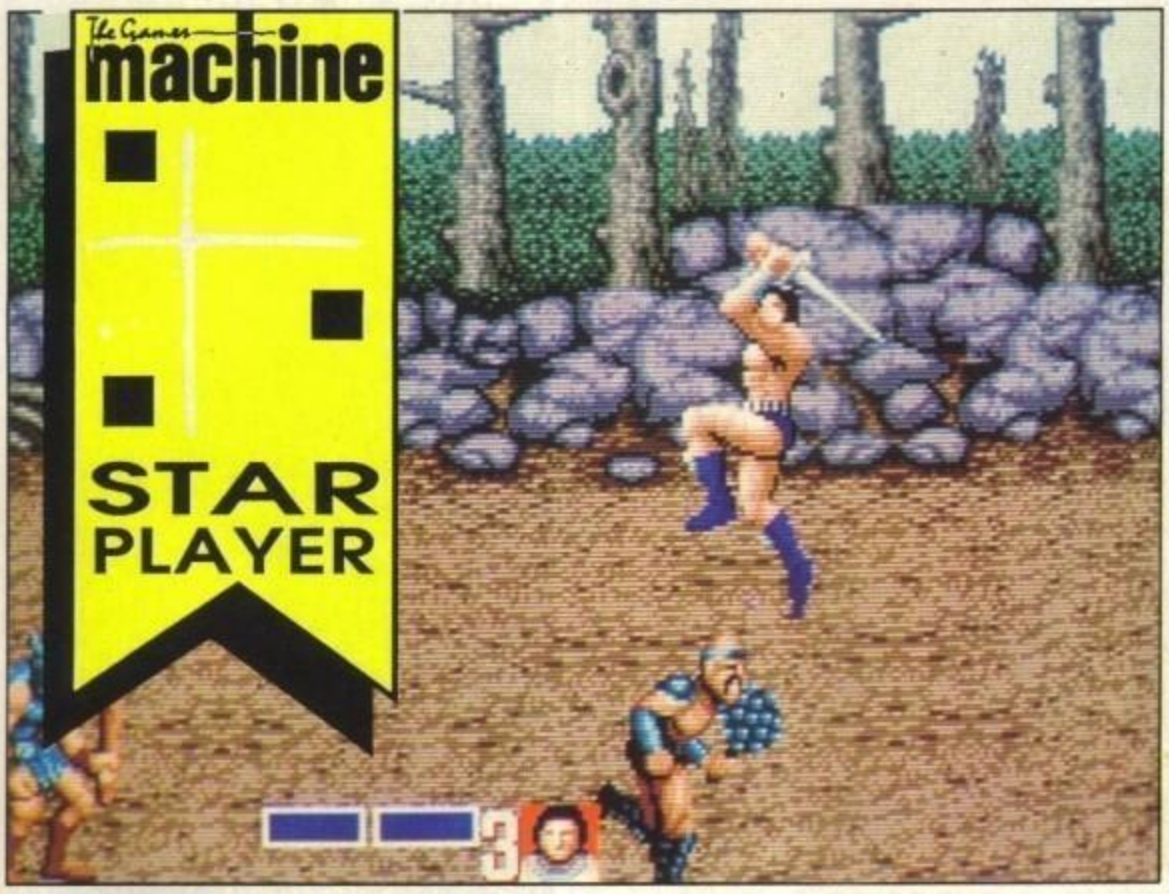
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GOLDEN AXE

SEGA



Death Adder, meglio conosciuto come il "Macellaio Spiritoso", si sta divertendo un sacco; ha appena rapito il Re e sua figlia, e dopo aver squartato, impalato, scuoiato e massacrato i vostri migliori amici, se ne è tornato allegramente a casa propria sgranocchiandosi un Raider, sai com'è, ci da un "Taglio".

Con logici pensieri di vendetta, voi e un vostro amico (probabilmente l'unico rimasto!), cominciate il viaggio che, attraverso mille insidie, vi porterà al Castello di quel simpaticone di Death Adder, per recuperare i Regali ostaggi, e cavargli gli occhi.
A questo punto un solo dubbio vi assilla, ma voi, chi diavolo siete?
Avete tre possibilità: Ax Battler il Barbaro, Tyris Flare l'Amazzone o Giulius Thunderhead il Nano, tutti e tre con i loro propositi di sana vendetta.
Ognuno di questi tre baldi avventurieri possiede diversi poteri magici e può lanciare incantesimi, la potenza di questi incantesimi è determinata dalle anfore che dei gobbi maledetti lasceranno cadere se colpiti, a seconda del colore del liquido contenuto nelle anfore sarete in grado di aumentare la potenza dell'incantesimo o recuperare la vostra forza.
Nel corso del vostro cammino avrete bisogno di tutta la magia che potete "maneggiare", che tornerà molto utile quando incontrerete scheletri, orchi, le famigerate donne guerriero e gli immancabili cattivoni di fine livello.
Spesso chi vi attacca farà la sua apparizione in groppa a delle creature a due gambe. Queste creature potranno essere di volta in volta o draghi sputa fuoco, o strani animali meglio conosciuti come le zampe di Gallina. Disarcionando il cavaliere avversario vi sarà possibile cavalcare la creatura in questione, ottenendo un chiaro vantaggio in battaglia.
La vasta gamma di mosse a vostra disposizione vi permetterà, oltre che menare fendenti a destra e a manca, anche di dare calci, spallate, testate e lanciare (?) il vostro avversario più vicino.
In ogni modo la strada verso il castello di Death Adder è lunga e tortuosa, e avrete bisogno di tutta la magia e la fortuna su cui potrete mettere le mani.

HABEMUS CONSOLES

... che non significa "Abbiamo il console" — TGM non è un libro di Latino — bensì "Abbiamo LE console" (neologismo poetico ibrido, per i linguisti incalliti).
In parole povere, da oggi potremo recensire 'dal vivo' i giochi per Sega Megadrive e per PC Engine: avevamo interrotto le recensioni di queste nuove console soprattutto perché si sarebbe trattato di recensioni tradotte, e noi di TGM non ci limitiamo semplicemente a tradurre, come avrete ormai capito — anzi, il 75% della rivista che state leggendo è stata redatta in Italia.
E l'inaugurazione di questo nuovo angolo l'abbiamo dedicata alla console Sega, anche perché — rispetto alla PC Engine — ha alle spalle un passato caro a molti lettori...
Ma bando alle ciance, godetevi la recensione di Golden Axe e aspettatevi altre novità sui prossimi numeri...

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I BUONI

Ax Battler — (Altezza 180 cm. Peso 90 Kg.) un barbaro la cui madre è stata uccisa da Death Adder. La sua arma preferita è uno spadone a due mani. Nonostante non sia veloce come gli altri due protagonisti, e immensamente forte. Capacità Magiche: Controllo degli Elementi.

Tyris Flare — (Altezza 172 cm. Peso non lo si chiede mai a una Signora!) una fiera Amazzone la cui famiglia è stata sterminata dal signor Adder. La sua arma è sempre una spada, e anche se non è molto ben piantata, è pur sempre molto veloce. Capacità Magiche: Controllo del Fuoco.

Giulius Thunderhead — (Altezza 160 cm. Peso 68 kg.) un nano il cui fratello ha dato la vita combattendo il solito Macellaio di cui sopra. A cause delle sue dimensioni può sembrare un facile nemico da sconfiggere, ma una volta visto come maneggia l'ascia si farebbe di tutto per non averlo contro. Capacità Magiche: Controllo del Tuono.

I CATTIVI

Dragoni — Ce ne sono di due tipi: quelli blu sputano fiamme, quelli rossi sputano palle di fuoco.

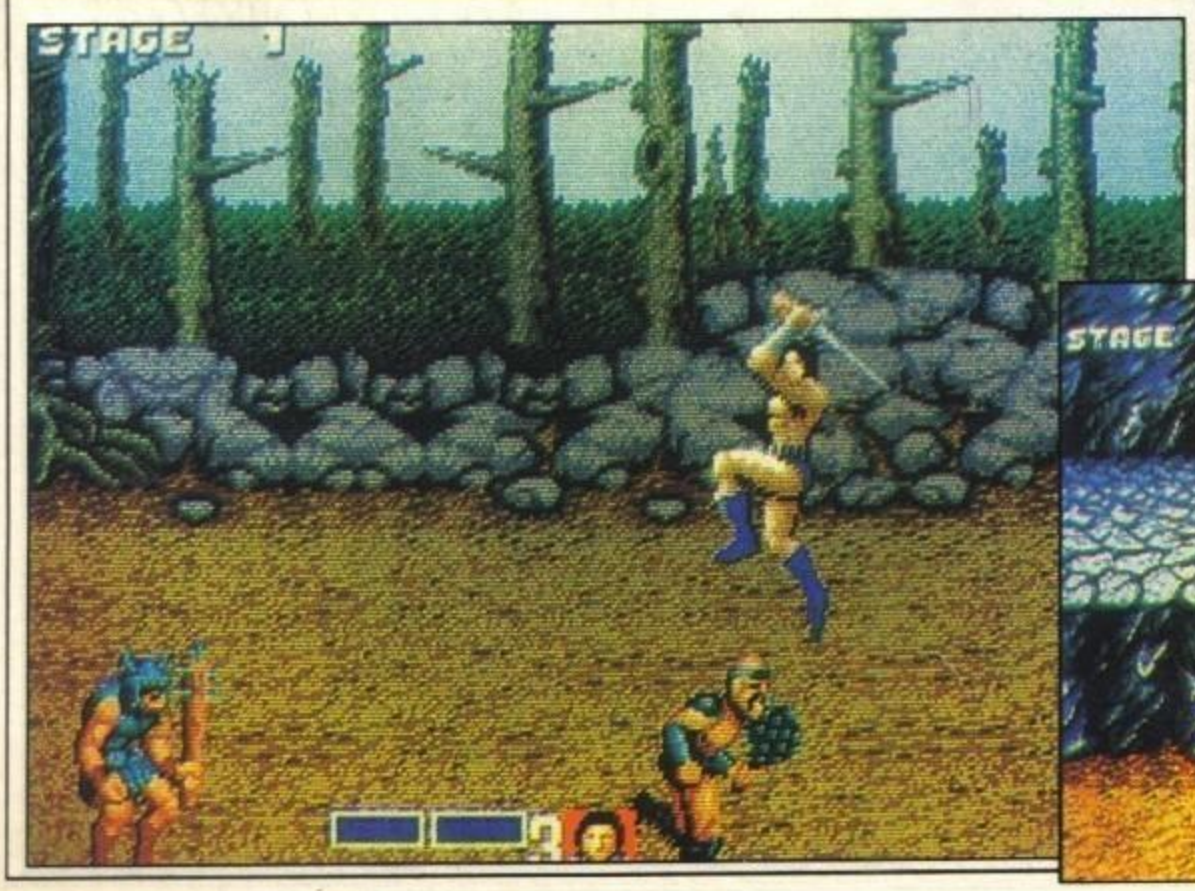
Zampe di Gallina — Sono delle strane creature a due zampe, costituite da una testa e una coda; usano quest'ultima per liberarsi dei nemici più fastidiosi.

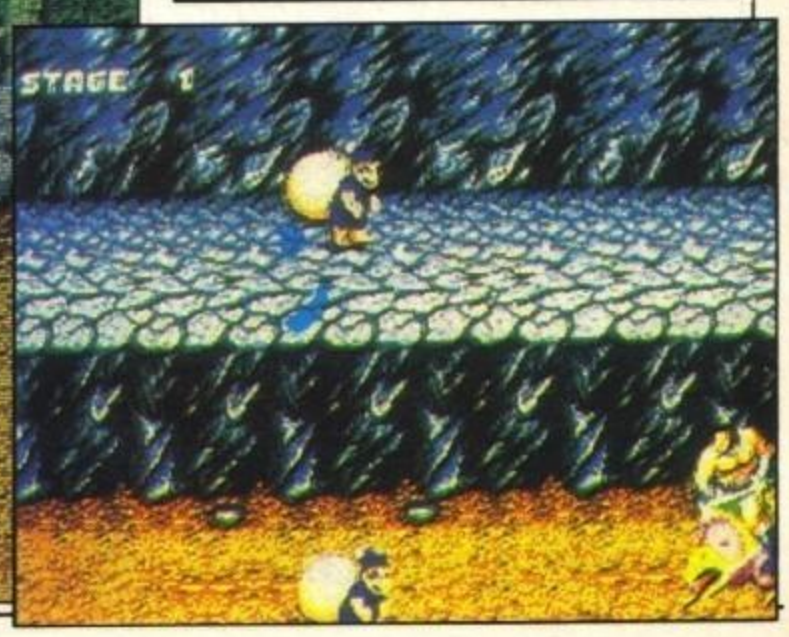
Heninger — Un tipo veramente duro, che non ha nient'altro per la testa che spappolare il nemico con la sua mazza (ferrata!)

Scheletro — Il fantasma del nonno di Death Adder viene a farvi visita con i suoi amici dell'oltretomba.

Zuboruka — Una donna guerriero le cui capacità e malvagità hanno impressionato Death Adder, al punto che egli permette a lei e a sua sorella di squartare liberamente i nostri eroi con le loro asce.

Death Adder — Il cattivo in persona. L'uomo che amereste odiare. Ma siamo proprio sicuri che sia lui a muovere le fila di tutto? non è che forse prende ordini da qualcuno? Voi l'avete trovato il vero capo?





http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ultima cosa da ricordare, per chi non lo sapesse, è che Golden Axe è la conversione di un famoso Coin op che ha spopolato nel corso dell'anno appena trascorso, e che mantiene tutte le caratteristiche del prodotto da bar. E' possibile giocare in una o due persone, e il menu delle opzioni vi permetterà di alterare le barre di energia e cambiare le funzioni dei tasti del joypad.
Insomma, un gran bel gioco, anche se non del tutto originale.

Sega

Uno dei giochi più belli di questo mese, siamo d'accordo che stiamo parlando del Mega Drive e di conseguenza era logico aspettarsi qualcosa di realmente additivo. I personaggi sono tutti ben disegnati e ricordano benissimo quelli del coin op, con un arcobaleno di colori a fare da contorno. Mentre la colonna sonora non fa altro che invogliare ancora di più il cimentarsi in questo gioco. Per ciò che riguarda il resto è presto detto, azione veloce, grafica superba ed estrema attenzione nelle movenze dei vari personaggi, e certi incantesimi da levare il fiato, fanno di Golden Axe uno degli arcade più accattivanti mai visti in circolazione! Beh? cosa aspettate? correte a comprarvelo!!!

Globale 92%

PC Engine

SEGA Megadrive

Finalmente sono disponibili in Italia le favolose console da gioco PC Engine e SEGA Megadrive 16 bit con tutto il Software

Per informazioni rivolgersi a questi negozi:

COMPUTER'S LAND
Via Trieste,6
Cassano Magnago
Varese.
Tel: 0331-204074

LYNX

MICROMANIA
Via XXV Aprile,80
Besozzo - Varese
Tel: 0332-970189

Novità Hardware and Software a prezzi interessanti
Espansione interne per Amiga 500 da 2 Mega Bytes

Tutto quello che aspettavi al prezzo che non ti aspettavi

http://www.oldgamesitalia.net/

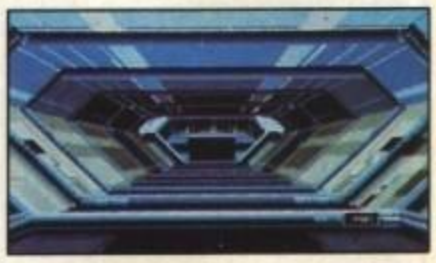
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

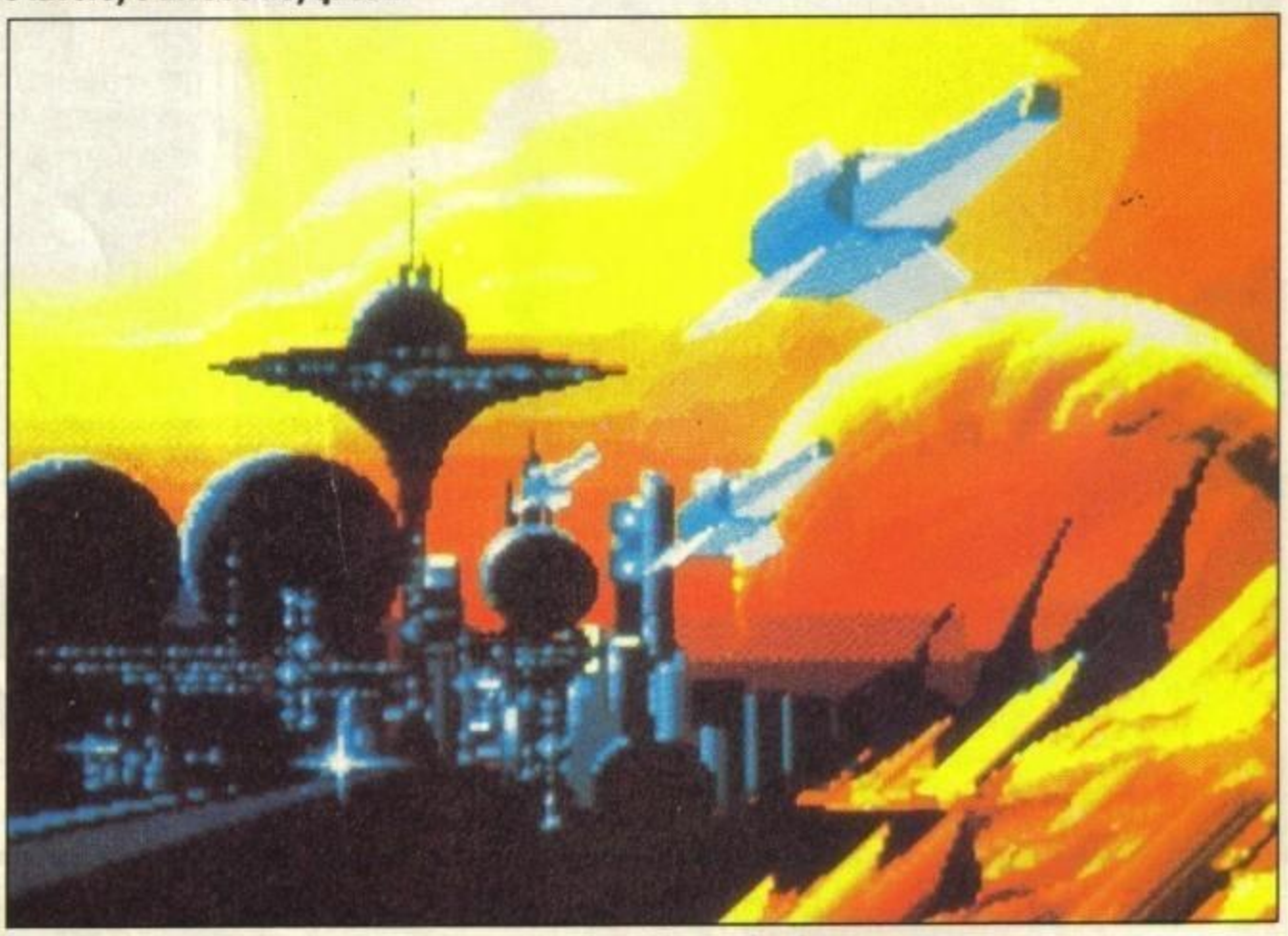
SUPER FLY

Avete mai sentito parlare di Martin Kenwright, Phil Allsopp e Russell Payne? In caso di risposta positiva date veramente sfoggio di una buona cultura in argomento altrimenti vi concedo un altro suggerimento: Digital Image Design, e allora? Se avete capito al volo di chi sto parlando credo che starete già per partire con destinazione il settimo cielo in caso contrario vi dico una parolina magica che vi dovrebbe spalancare gli occhi: F-29 Retaliator! E già, pensavate voi che gli artefici di un simile capolavoro fossero in una qualche località esotica per un tempo indeterminato a godersi i frutti del loro lavoro, e invece no, questi impareggiabili "stakanovisti" della programmazione non hanno assolutamente voluto perdere tempo e ispirazione realizzandone a tempo di record il virtuale seguito...

■ Un po' di pace prima di iniziare il combattimento. (Missione uno)



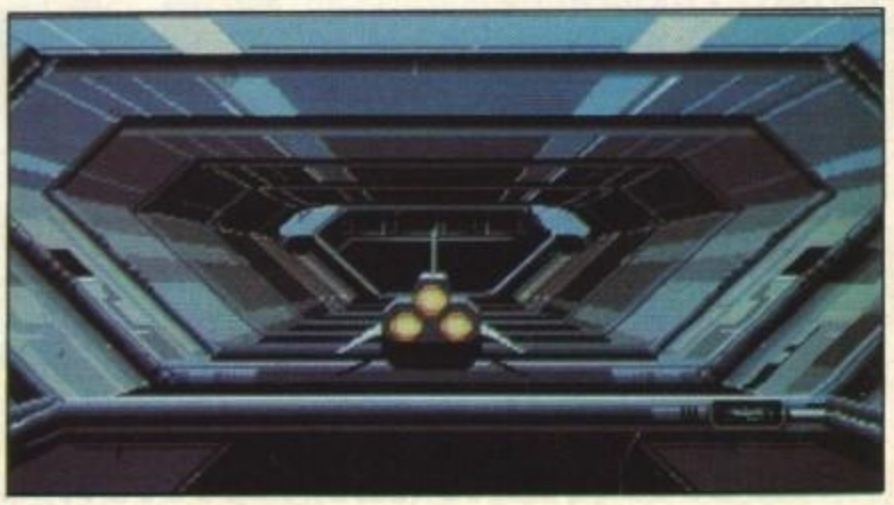
■ Immagine dell'hangar all'interno dell'atronave madre. (Missione due)



■ Un'immagine del vostro pianeta con il sole instabile sul fondale.

Tutto ebe inizio parecchi mesi fa quando la Microdeal commissionò alla sopracitata Digital Image Design allora assolutamente sconosciuta la realizzazione di un simulatore di ambientazione spaziale con grafica vettoriale. Il progetto prese il nome di Goldrunner 3-D e fu portato tranquillamente avanti fino a quando qualche d'uno alla Microdeal si accorge che il programma non sarebbe stato assolutamente compatibile con uno preciso genere di prodotti che era loro intenzione mettere sul mercato e così decide di mollare il tutto (probabilmente anche per l'imponente onere finanziario che una simile realizzazione comporta, ndt). A questo punto ecco che fa il suo trionfale ingresso la Ocean che se ne accaparra subito i diritti senza pensarci su più di tanto, F-29 Retaliator era sicuramente una bella garanzia. Ma questo non è ancora tutto, la prima cosa da farsi era infatti quella di cambiargli il nome, a tale proposito bisogna dire che la scelta non è ancora da considerarsi definitiva al cento per cento, ma pare si opterà per EPIC, per declamare l'intenzione di proporre un'avventura spaziale in grande stile.

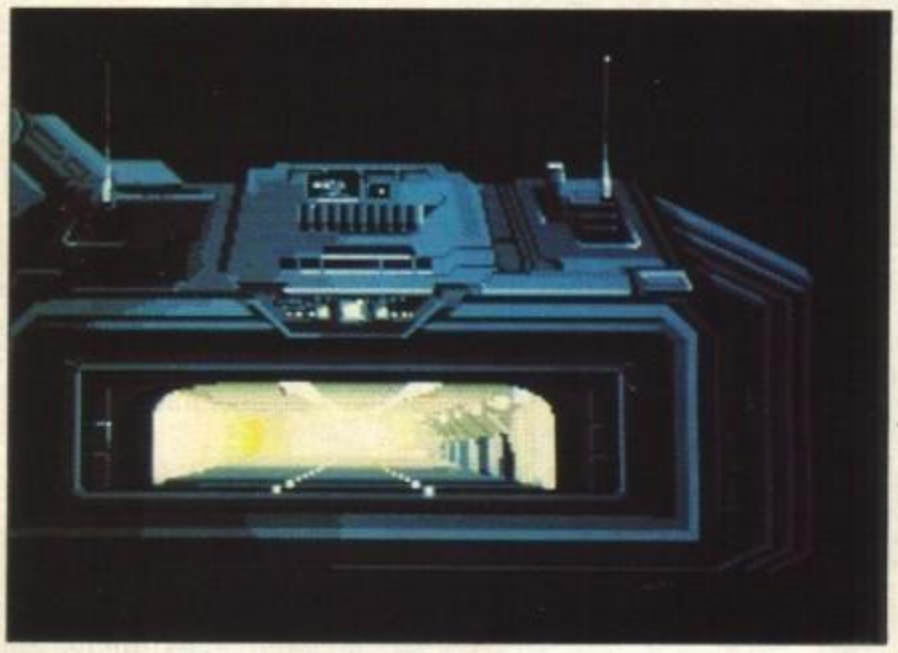
Eccone comunque i tratti salienti: la vostra popolazione vive tranquilla in un remoto angolo della galassia, niente guerre, niente lotte per il potere, niente sopprusi di alcun genere e via dicendo; tutto procede così pacatamente fino a quando un gruppo di scienziati non scopre che il vostro sole sta divenendo chimicamente sempre più instabile tanto da essere molto prossimi al collasso con conseguente esplosione nucleare di incredibili proporzioni che significherebbe la fine per quel sistema solare. L'unica soluzione accettabile sembra essere l'evacuazione immediata del pianeta trasferendo nel più breve tempo possibile tutta la popolazione da qualche altra parte (Galactica vi ricorda niente, ndt). Il problema è che la flotta spaziale adibita al trasporto dei civili dovrebbe inevitabilmente attraversare una zona che un antico trattato definiva neutrale, qualora la cose avvenisse questo non sarebbe accolto molto bene dall'ipero Rexxon,



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GUYS

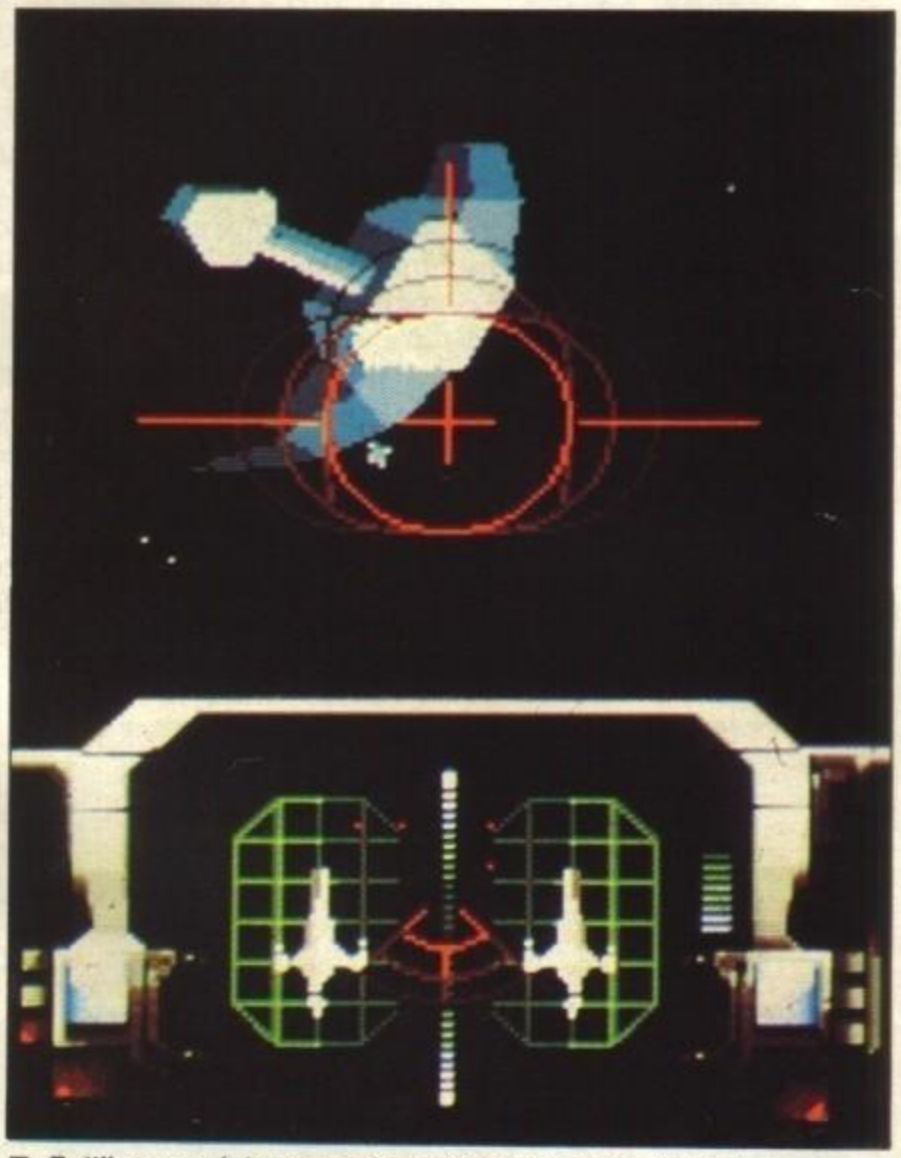


■ Avvicinandosi all'hangar dopo aver concluso positivamente una mssione. (Missione sei)

che intenderebbe il gesto come un avviso di guerra. Per scongiurare il malinteso vengono mandati dei vostri ambasciatori dai Rexxons per chiedere il permesso di transito; ma codesti, che sembrano tanto dei visitors con le loro fattezze da lucertoloni, rifiutano categoricamente senza dare ulteriori spiegazioni. A quel punto però non c'era altra scelta e si decide di tentare ugualmente un audace passaggio, consapevoli comunque delle possibili conseguenze che potrebbero provocare la morte di oltre 70 milioni di persone.

Tutto questo prologo è brillantemente riproposto dalla stupenda sequenza introduttiva che, come se fosse un cortometraggio, vi illustra tutti gli accadimenti a cominciare dall'evacuazione del pianeta, il tutto supportato da sottotitoli illustrativi e una musica di sottofondo per creare la giusta atmosfera, senza contare parecchie immagine statiche fra un'animazione e l'altra raffiguranti per esempio i tentativi falliti dei vari ambasciatori; il nostro collaboratore inglese Paul Rigby ha avuto la fortuna di poter ammirare l'introduzione su ST e ne è rimasto assolutamente entusiasta. La velocità e fluidità dell'animazione è talmente stupenda che deve essere vista per poterci credere, al proposito ancora Paul ci informa su 4 megabyte di codici e un 3-D da 360 poligoni al secondo! Per il sonoro poi è uno dei migliori mai usciti da un ST, opera magistrale dell'onnipresente David Whittaker, per non parlare di tutti i suoni ed effetti interamente digitalizzati. Altro riferimento in riguardo all'efficacissimo e velocissimo sistema di caricamento, non ci saranno accessi intermedi e quei pochi che risulteranno inevitabili non porteranno via che pochi secondi. Tutte le schermate sono state realizzate prima su Amiga con il DPaint e poi fedelmente trasferite, escludendo così le consuete disapprovazione per chi non apprezza (vero Carlo?) molto le conversioni dirette da ST su Amiga. Ma abbiamo anche uno stralcio di intervista a Kenwright:" L'ST risulterà leggermente più veloce, deve controllare meno colori e quindi il gioco ha maggiore velocità rispetto alla versione Amiga (anche se Phil ha usato il blitter) che comunque sarà di maggiore impatto visivo. Alla fine in ogni caso siamo tutti e tre realmente soddifatti per entrambe le versioni".

A questo punto possiamo essere sicuri della bontà del prodotto che dovrebbe essere commercializzato già in Maggio, e se si considera che Epic (o come poi verrà effeivamente chiamato) è il secondo prodotto dopo F-29 Retaliator rimane proprio da augurarsi in una prossima nuova fatica targata Digital Image Design, attendiamo speranzosi!



■ Dall'interno del vostro abitacolo potete prendere la mira su un Warbirds. (Missione tre)

LE MISSIONI

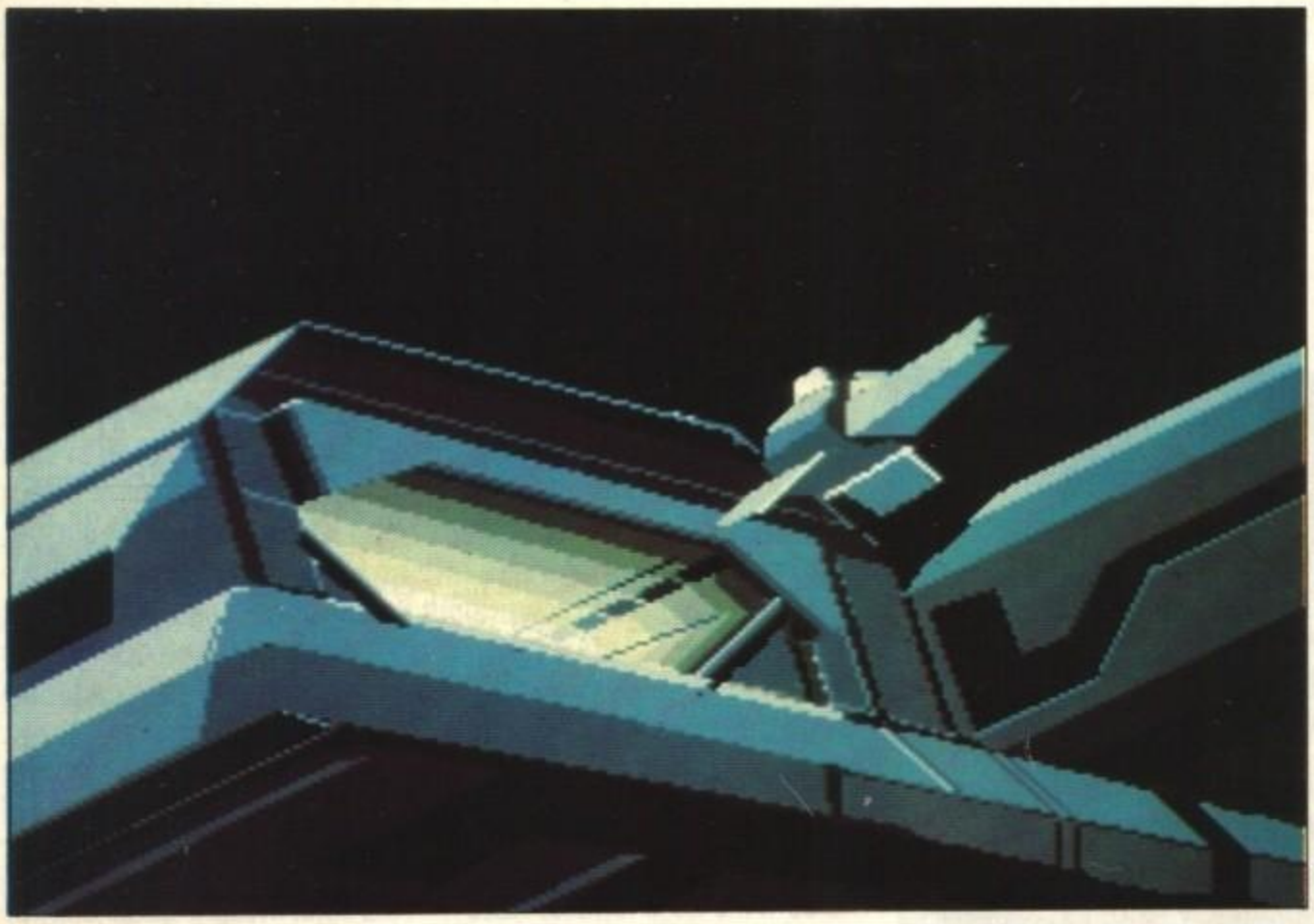
Giusto per farvi venire un po' di acquolina in bocca ecco riassunto tutto quello che dovete fare...

PRIMA MISSIONE

La difesa della flotta è affidata all'astronave madre Redstorm dalle smisurate dimensioni e dotata di un efficentissimo sistema di armamento, confidando sul suo smisurato potenziale distruttivo si decide di provocare un po' di scombussolamento all'interno delle file nemiche. Voi siete a bordo di un caccia Goldrunner (che presumibilmente verrà chiamato Epic) che assemblato all'interno della Redstorm rappresenta la punta di diamante di tutta la flotta stellare. Il piano è quello di inserirsi nella zona neutrale passando da una parte che i Rexxon avevano lasciato sguarnita perché considerata impenetrabile per la presenza di uno sconfinato campo minato. A voi quindi il compito di districarvi fra gli esplosivi fino a raggiungere le stazioni spaziali dislocate su alcuni pianeti dove sono collocati i terminali dei vari satelliti spia che se non verranno prontamente eliminati segnaleranno ai Rexxon la vostra presenza e quella della flotta con conseguente spiegamento di forza e fine dell'effetto sorpresa. Arrivati in orbita del pianeta dovete quindi lanciarvi in picchiata sulla superficie preoccupan-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



■ Una visione esterna del decollo di un caccia Rexxon. (Missione sette)

dovi di fare quanti più danni possibili a tutte le strutture che incontrerete. Se alla fine riuscirete a distruggere completamente la stazione potrete tornarvene finalmente a casa sicuri in una bella medaglia al merito e un potenziato armamento per il vostro caccia.

SECONDA MISSIONE

Onde evitare possibili prolungati inseguimenti da parte dei Rexxon attraverso l'universo sterminato si decide di colpire il cuore della sorgente energetica nemica e cioè un complesso di miniere che produce tutto il combustibile indispensabile per la flotta. L'azione non sarà certo delle più agevoli visto che data l'importanza dell'obiettivo questo non potrà che essere ben custodito, ve la dovrete quindi vedere con pattuglie intere di caccia nemici, rimpiangerete ben presto di essere il primo pilota della vostra flotta.

NEL FRATTEMPO...

Una schermata vi informa che i Rexxon hanno scoperto quanto è accaduto con un lucertolone inviperito (bella questa, eh?) che sbraita dopo aver appurato la completa distruzione della stazione radar.

TERZA MISSIONE

A questo punto avete i Rexxons lanciati al vostro inseguimento. Molto pericolosi in combattimento risulteranno le astronavi Warbirds (che somigliano a quelle Klingon di Star Trek, ndt), e così mentre vi avvicinate alla Redstorm per atterrare vi accorgete che questa sta subendo un terribile attacco. Inutile dire che tocca a voi recuperare la situazione eliminando tutte le atronavi nemiche destreggiandovi come meglio potete in mezzo ad un fuoco incrociato; scongiurato il pericolo potrete finalmente concedervi il meritato riposo, anche se non sarà molto prolungato.

QUARTA MISSIONE

C'è un'emergenza improvvisa: una delle vostre astronavi di supporto è stata attaccata di sorpresa e con essa rischiate di perdere tutti i viveri di supporto indispensabili per la traversata, ancora una volta tutte le speranze di sopravvivenza vengono riposte su di voi. E' inoltre molto importante riuscire a salvaguardarne tutto il contenuto perché all'interno della stiva sono contenuti anche dei potentissimi armamenti aggiuntivi che risulteranno fondamentali più avanti nel gioco.

QUINTA MISSIONE

Passando in prossimità di una bella luna vi accorgete che questa in realtà è un enorme cannone laser che inizia a bombardarvi con il suo fascio distruttivo; combattendo contro le atronavi nemiche dovete anche vincere una corsa contro il tempo per evitare che i danni subiti dalla vostra flotta diventino irreparabili; fondamentale quindi mettere fuori uso la luna nel più breve tempo possibile.

SESTA MISSIONE

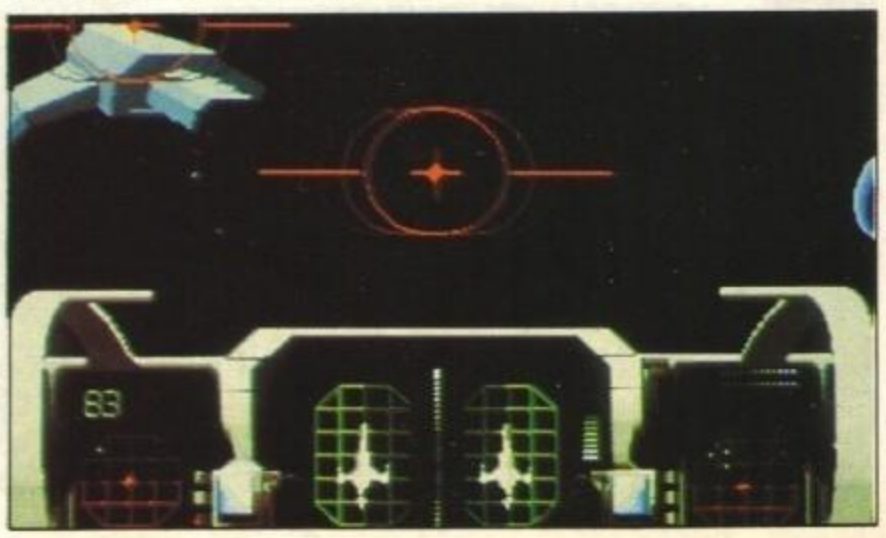
Arrivati fino a questo punto e confortati dal buon esito delle vostre missioni precedenti l'ammiraglio trova il coraggio per tentare un attacco decisivo al cuore dell'impero Rexxon, radere al suolo la loro capitale, Lizard. La Redstorm si occuperà delle varie astronavi mentre voi armati di un potentissimo cannone ionico vi dirigerete sulla superficie del pianeta. Il vostro obiettivo è l'edificio centrale della città che è il loro quartiere generale; fatto questo, immancabile quanto indispensabile, il ritorno a casa.

SETTIMA MISSIONE

I Rexxon a questo punto sono veramente furibondi e così decidono di rispondere al vostro attacco schierando la loro astronave madre che fino a quel punto era stata tenuta in disparte, sicuri che con il suo apporto avrebero dato una svolta definitiva all'esito della guera. Inutile dire che la situazione è realmente critica e per l'ennesima volta tocca voi risolverla positivamente.

OTTAVA MISSIONE

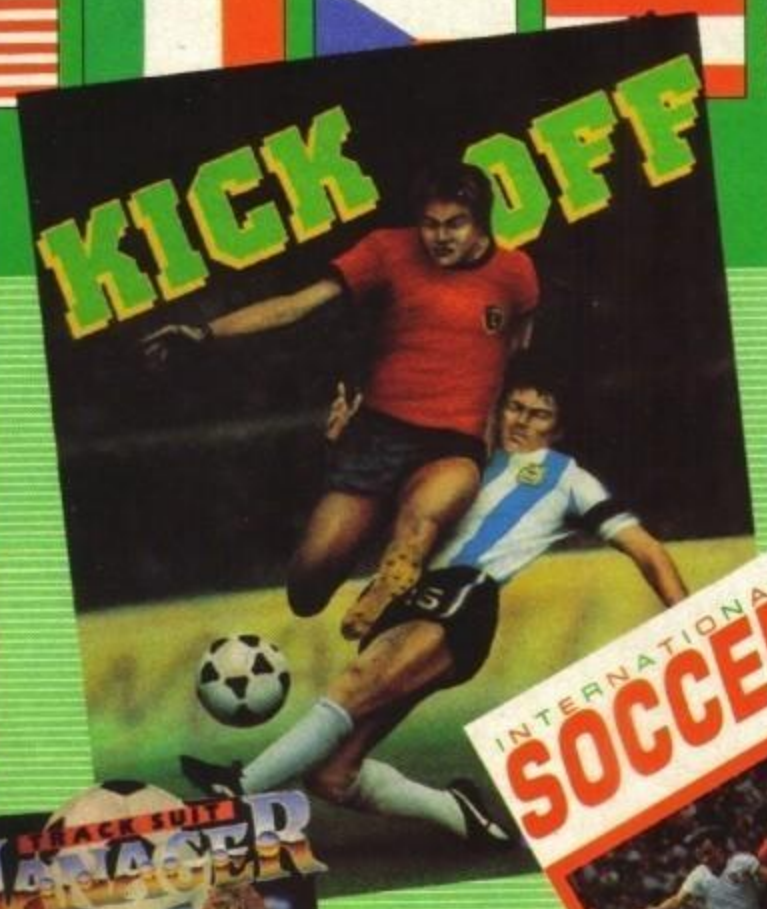
Dopo esservi liberati dei dodici squadroni di caccia stellari e dei 6 Warbirds potete finalmente dedicarvi all'astronave madre, ma prima dovete vedervela ancora con i Vanguards. Queste astronavi sono dalle caratteristiche molto simile alla vostra e quindi lo scontro sarà oltremodo impegnativo, per quanto se siete arrivati fino a qui avete già dato ampiamente prova di grande abilità. Distruggere queste ultime astronavi e attaccare la loro astronave madre prima che questa polverizzi la Redstorm, ecco il vostro ultimo compito tutt'altro che agevole. Fortuna che siete dotati di un armameno al cobalto molto efficace e indispensabile per eliminare l'astronave madre nemica e concludere positivamente il gioco. Ah, dimenticavo, il sole potrebbe trasformarsi da un momento all'altro in un supernova, in questo caso ogni vostro sforzo verrebbe irrimediabilmente vanificato, non prendetevela troppo è solo un gioco.



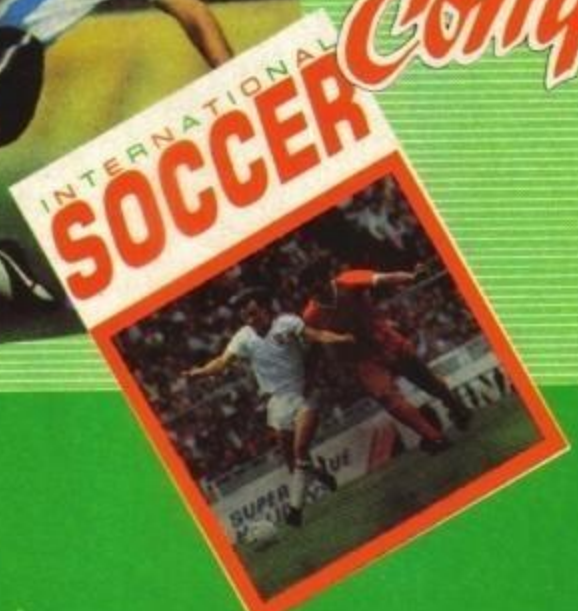
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GRATIS FANTASTICO POSTER A COLORI CON TUTTE LE NOTIZIE PER SEGUIRE LE SQUADRE FINO IN FINALE.



WORLD CUP YEAR 90 Compilation



TILT D'OR AWARDS 1989

TILT D'OR AWARDS 1989

KICK OFF

La simulazione calcistica vincente, di prim'ordine e piu' venduta di tutti i tempi.

La migliore simulazione di calcio europea del '90
Riconosciuto dall'azienda del settore come la migliore simulazione calcistica dell '89
Gioco dell'anno elspa
Gioco dell'anno premio joystick d'oro

Caratteristiche * Passaggi perfetti al pixel
* Altissima velocita'
* Superbo gioco tattico

"Deve essere la miglior simulazione calcistica fino ad ora" *ST USER*

"La piu' giocabile delle simulazioni nella storia dei computer" *C & VG 88%*

"Supera di anni luce qualsiasi altro gioco del calcio" *Zzap 96%*

"Semplicemente la miglior simulazione calcistica" *New Computer Express*

Il miglior gioco arcade a 16 bit dell '89

La miglior simulazione calcistica del '90

INTERNATIONAL SOCCER

Superba grafica hi-res, più i colori delle squadre, vento, opzioni per giocare di giorno o di notte.
Gioco molto competitivo.
Uno o due giocatori.
Si puo' giocare fino a 4 giocatori usufruendo di un adattatore a 4 giocatori.
Tifosi animati, tabellone elettronico ed arbitraggio sullo schermo rendono il gioco veloce e scatenato.

"Senza dubbio e' la migliore simulazione di calcio"
Amiga Computing

"La migliore simulazione calcistica" *Amiga User International 88%*

"Gary Linekers hot shot" sostituisce "International soccer" su C64, Spectrum ed Amstrad.

TRACKSUIT MANAGER

Il modo in cui si dovrebbe giocare ad un gioco manageriale. Vivi i brividi della partita, poiche' competerai per la qualifica alla coppa nazionale ed alla coppa del mondo.

Decidi il gioco e gusta le vittorie o subisci le sconfitte...

*Gioca in difesa, in attacco o con la marcatura a uomo
*La trappola del fuori gioco, il sistema delle respinte o il possesso della palla
*Rigori reali, calci d'angolo, rimesse
*Contrasti determinanti, punizioni, rigori, prenotazioni e commiati
*54 squadre di tutto il mondo con le proprie tattiche guidate dal computer.

"Il miglior gioco di calcio manageriale, nella storia del mondo" *C & VG 9/10*
"Il definitivo gioco manageriale" *Ace Rated 929*

"Semplicemente il migliore del suo tipo" *Zzap 64 89%*

"Il miolior gioco manageriale di tutti i tempi" Sinclair User Classic 93%

DISPONIBILE PER:- ATARI ST AMIGA

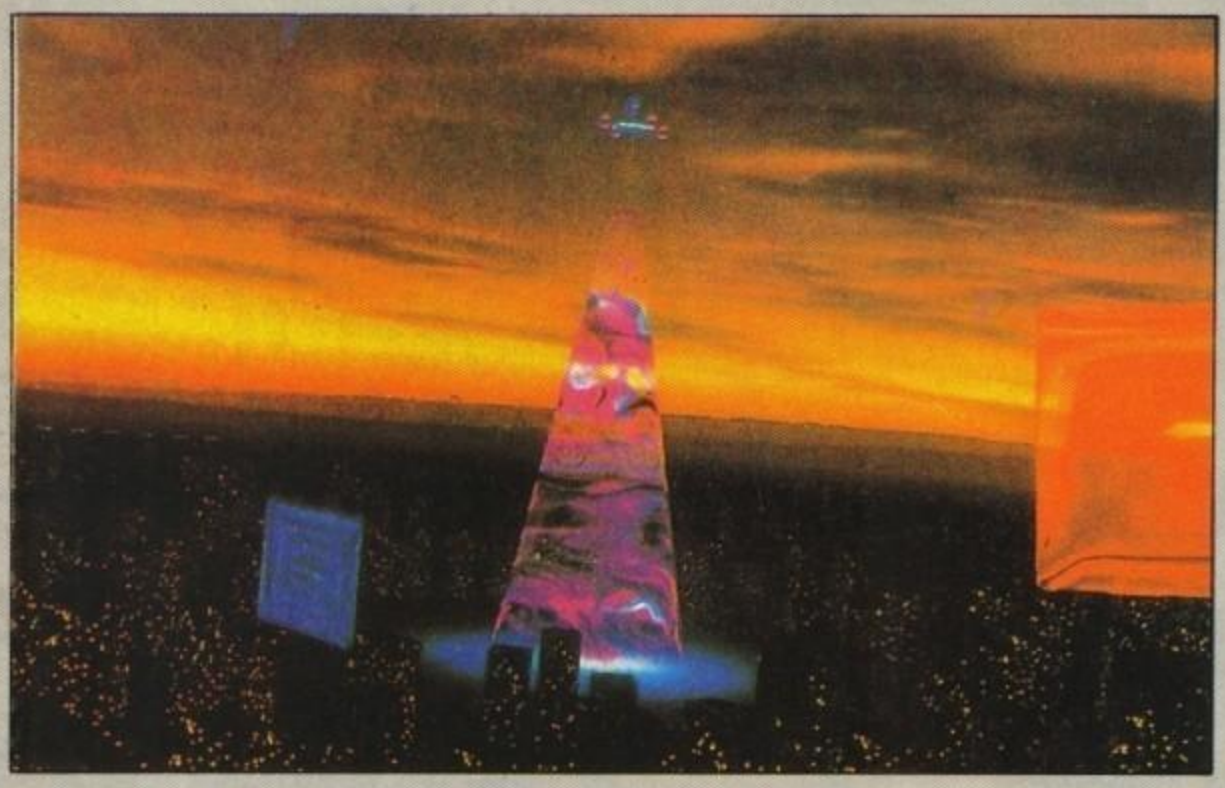
EMPIRE SOFTWARE,
210 20 CASCIAGO, IT

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Finger Painting

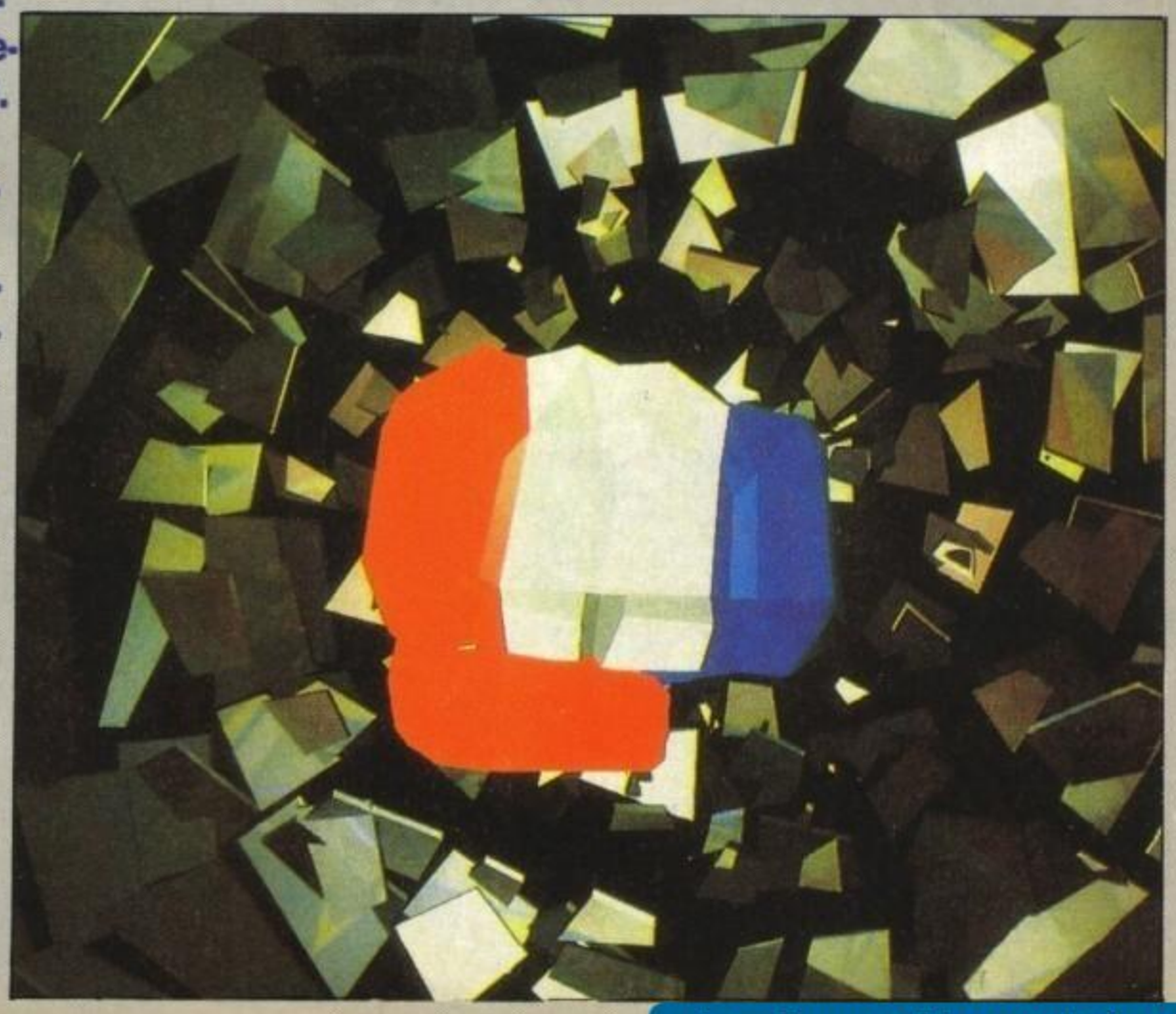


A partire da questo mese e per quelli a venire, TGM cercherà di abbracciare tutti gli aspetti della Computer Graphic — dalla recensione dell'ultima utility, ai come e i perché necessari ad incrementare la qualità dei vostri disegni e animazioni (chi ha detto che gli inglesi arrivano sempre primi? Ndt). Ma quale inizio migliore se non quello di vedere come lavorano i professionisti. Robin Candy ha parlato con Peter Florence nella sede della Digital Pictures per capire come vengono create animazioni pluripremiate conosciute dal grande pubblico tramite gli spot commerciali della carta di credito Access e dello yoghurt Yoplait (prodotti mai commercializzati nel nostro paese ndt.).

La Digital Pictures nacque nel 1982 presso il dipartimento sperimentale dello Slade College d'arte. I fondatori, Chris Briscoe e Paul Brown, lavoravano insieme in una equipe medica utilizzando un computer grafico come ausilio alla chirurgia della ricostruzione facciale. Ma i soldi fanno gola a tutti, e così, intravedendo le possibilità commerciali della loro attività, fondarono una società autonoma per la ricerca di nuove metodologie per la generazione di immagini sintetiche. In pochi anni, una volta inseriti nel team Steve Lowe e Peter Florence, la Digital Pictures sarebbe diventata la prima società in europa in grado di produrre animazioni 3-D di altissima qualità per case di produzione cinematografiche e televisive, restando da allora intonsa sul trono delle animazioni computerizzate.

Il loro primo lavoro commerciale fu uno spot per la Michelin nel 1983. Da allora hanno vinto numerosi riconoscimenti per le animazioni dei loro filmati. Animazioni come la strabiliante sequenza dello spot della Smarties e Access (? Ndt).

Peter Florence: "Dove noi ci differen-



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Immagini nei film

Peter Florence: "Andiamo incontro ad un futuro cinematografico sempre più costellato di immagni sintetiche. Quando si pensava di realizzare Guerre Stellari si pensava alla maniera di realizzare tutti gli effetti speciali con un computer. Fecero molte prove all'epoca, ma l'equipaggiamento a loro disposizioni non era in grado di produrre i risultati che loro desideravano, così furono costretti a ricorre ai tradizionali metodi dei modelli in scala e ai fondali dipinti a mano. Ora tutto ciò è possibile. La Walt Disney Productions sta cominciando ad utilizzare i computer per le animazioni nei loro film in maniera molto intensiva.

"Oggi è davvero molto più facile e veloce produrre effetti speciali tramite un computer. Io penso che la grafica computerizzata si distaccherà dai metodi con i modelli in scala. Con un computer grafico non ci sono problemi di scala, obbiettivi angoli di visuale o sagome. Tutte queste cose possono essere tranquillamente maneggiate attraverso una animazione al computer."

ziamo dalla maggior parte delle altre società di animazioni computerizzate, è che noi abbiamo scritto e sviluppato al nostro interno tutto il software. Uno dei nostri punti di forza è che noi possiamo produrre soluzioni calzanti a pennello le particolari richieste di un brief (un brief è, in poche parole, una sequela di indicazioni che vengono fornite dal cliente affinché il prodotto trasmetta determinati concetti al pubblico ndt). Se il cliente viene da noi e vuole che nel suo filmato l'acqua scaturisca dal muro — o qualsiasi altro effetto — noi siamo in grado di plasmare il nostro software su quelle determinate esigenze. Abbiamo un team costantemente impegnato nella ricerca, sviluppo e produzione di nuovo software. Ci sono alcune dozzine di società in europa impegnate sul fronte delle animazioni computerizzate, ma veramente poche tra di loro sono in grado di produrre cose che si possono paragonare alle nostre. La maggior parte di loro infatti, lavora con pacchetti software standard, che girano su determinate stazioni hardware, ma non sono in grado di creare del software autonomamente. Così, tutto ciò che producono è limitato dalle capacità del software che utilizzano. Noi oggi produciamo un nostro pacchetto grafico, chiamato Digipix, che stiamo pensando di commercializzare in tutto il mondo ".

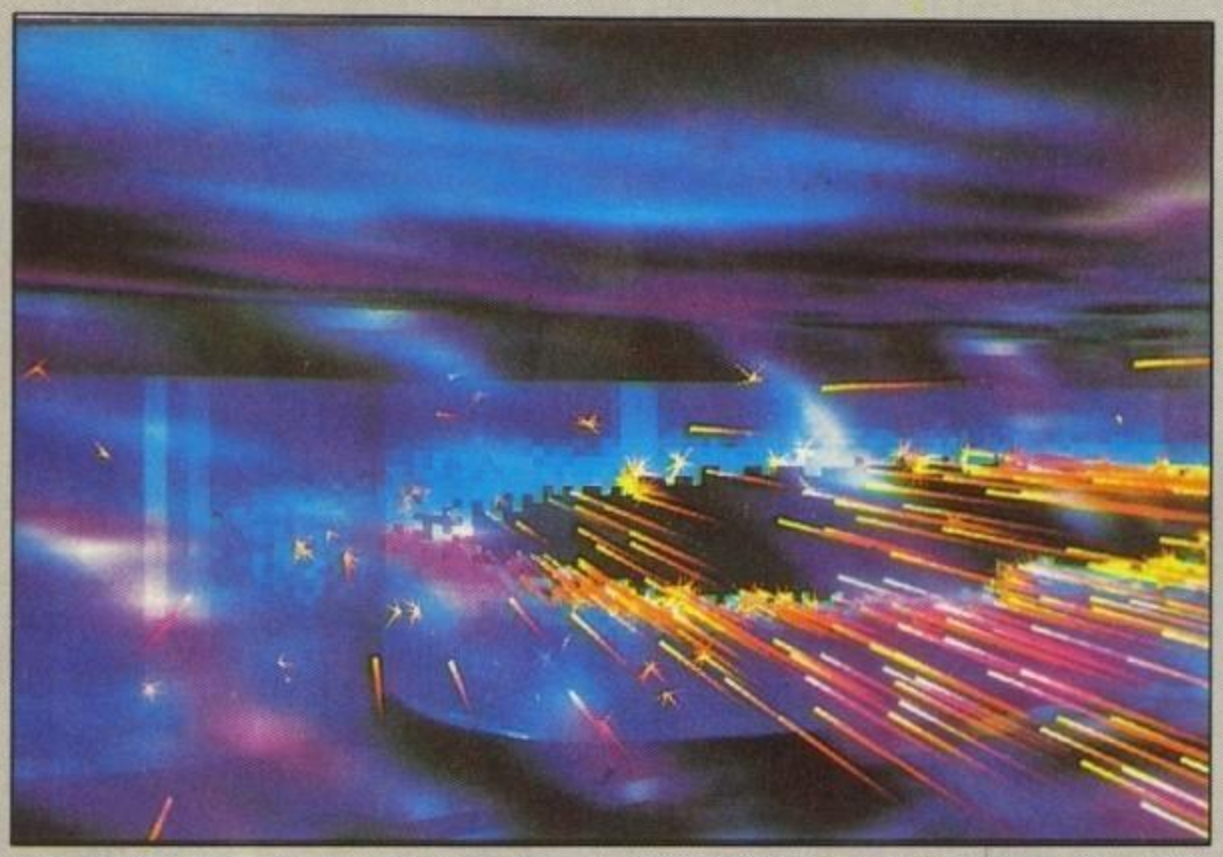
Lo storyboard

Il processo per la creazione di un'animazione per un cliente parte con uno storyboard (copione). Sostanzialmente è uno scritto in cui si decide la sequenza degli eventi all'interno di un'animazione e tutto ciò che deve essere messo all'interno di una singola sequenza. La Digital Pictures possiede un suo braccio che lavora a stretto contatto con il cliente per produrre uno storyboard che sia in grado di soddisfare le esigenze del cliente stesso.

"Alcuni clienti vengono da noi e ci chiedono di lavorare insieme a loro per lo sviluppare e realizzare delle idee. Altri invece, hanno le idee già chiare su ciò che vogliono, e approdano da noi per le nostre capacità nelle animazioni computerizzate. Ci sono comunque da parte nostra nu-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



merose domande, ma spesso e volentieri loro assumono la totale direzione del lavoro."

Una volta che lo storyboard è stato approvato, il passo successivo è cercare quali sono gli elementi principali di cui ha bisogno l'animazione. Nel caso del filmato della Yoplait, i cucchiai animati sono le vere star della sequenza. Questi sono stati disegnati e generati dal computer stesso con la tecnica del wireframe. Digital Pictures possiede il suo sistema di modellazione tridimensionale per fare ciò. Le immagini sono create come poligoni, più o meno l'effetto che si ottiene è paragonabile a quello di Starglider 2, ma chiaramente il computer della Digital Pictures è in grado di generare poligoni incredibilmente più complessi.

Una volta che l'oggetto è stato definito in termini di coordinate spaziali, il calcolatore vi permette ruotare l'immagini lungo qualsiasi asse e di visualizzarlo quindi sotto ogni ango-

La guida rapida di TGM per la creazione di immagini digitali

PASSO I: **PRE-PRODUZIONE**
Disegnare uno storyboard. Questo è un manoscritto in cui cui sono presenti e pianificate tutto ciò che deve avvenire nella sequenza.

PASSO II: **MODELLAZIONE**
Creare un'immagine in Wireframe degli oggetti che verranno usati nella sequenza animata.

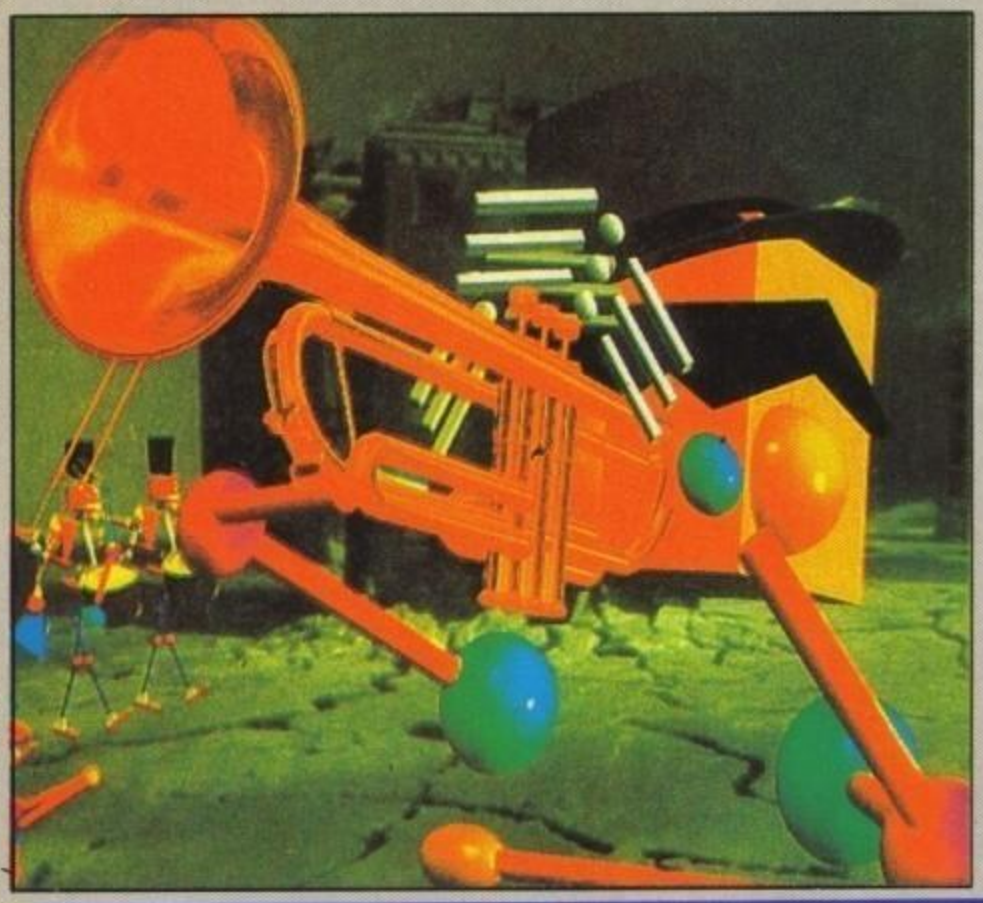
PASSO III: **ANIMAZIONE**
Posizionare l'ipotetico obbiettivo dal quale verrà ripresa l'animazione. Definire i fotogrammi chiave all'interno dell'animazione e lasciare che il computer generi i frame intermedi.

PASSO IV: **COLORAZIONE E ILLUMINAZIONE**
Aggiungere i colori alle immagini in wireframe. Selezionare la sorgente e il tipo di luce.

PASSO V: **LANCIARE LA PRODUZIONE**
Quando tutto è a posto, allora siamo pronti a trasferire i dati dal computer al film. Ciò può voler dire produrre sagome in modo che le immagini del calcolatore possano venire inserite in un normale fotogramma cinematografico.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



nostra figura.
Entrambi questi metodi sono eccellenti per produrre incredibili immagini tridimensionali, ma non sono adatti per creare determinati effetti, come i paesaggi realistici. Per realizzare ciò la Digital Pictures usa complesse tecniche matematiche normalmente chiamate frattali. Il risultato di ciò e stato visto nel documentario sulla Guerra di Corea mandato in onda dalla BBC nel 1988 (chi era in Inghilterra lo saprà ndt).
Il passo successivo consiste nello studiare come deve apparire l'animazione e in generale come deve funzionare tutta la sequenza animata. Ancora una volta la Digital Pictures ha sviluppato autonomamente il suo sistema di manipolazione delle animazioni. Non solo vi permette di alterare il punto di vista dal quale è osservata la sequenza ma vi mette a disposizione degli strumenti per aiutarvi a creare l'animazione stessa mentre la state realizzando. Nello spot dalla Yoplait per esempio, nella sequenza dove i cucchiai saltano giù dai gradini (? Ndt), la realizzazione manuale di ogni singolo fotogramma avrebbe portato via una quantità davvero proibitiva di tempo, furono quindi realizzati solo i fotogrammi chiave dell'animazione. Il sistema fu poi usato per creare una fluida connessione animata tra i frame chiave. Ciò nonostante va detto che fu necessario disegnare moltissimi frame per realizzare un prodotto che fosse sullo standard della DP.

Sagome nel futuro

Tradizionalmente gli effetti speciali — come le animazioni — sono aggiunte al film originale con un processo chiamato sagomatura. Le sagome permettono a due o più scene di convivere all'interno di un singolo fotogramma in modo che gli attori appaiono nel film come se si trovassero in film animato. Ciò è prodotto riprendendo gli attori contro uno schermo speciale al sodio illuminato. Il colore di questo particolare sodio è usato perché occupa una banda molto piccola nello spettro dei colori. Una speciale cinepresa separa il colore del sodio dal resto dell'immagine utilizzando un prisma. Il fotogramma del film è impressionato su un pellicola a colori, mentre lo schermo al sodio è registrato su una speciale pellicola in bianco e nero come un'immagine negativa. Da questo film si ottiene un'immagine positiva che contiene una sagoma nera che corrisponde ai movimenti dell'attore.
L'animatore a questo punto costruisce l'animazione intorno ai movimenti degli attori. L'animazione viene poi incisa su pellicola e vengono aggiunte le sagome di ogni attore per ogni fotogramma. Ogni sagoma funziona come una maschera in modo che quando tutte le componenti del film verranno rimontate insieme, non si abbia il fastidioso effetto di doppia esposizione con lo sfondo visibile attraverso i personaggi. Usando il computer si possono abbattere notevolmente i tempi in quanto il computer è in grado di generare automaticamente le sagome.

lo possibile. Comunque questo è solo uno dei metodi usati per generare immagini sintetiche. Alcuni oggetti sono infatti troppo complessi per essere disegnati in questa maniera, ma possono essere acquisiti tramite uno scanner tridimensionale.

La digitalizzazione tridimensionale

L'oggetto che volete digitalizzare è posto sul piatto di digitalizzazione. Questo piatto genera un campo intorno all'oggetto. Questo campo magnetico è sensibile al movimento di una speciale penna che è connessa al computer. Muovendovi lungo l'oggetto, il calcolatore rileverà le cordinate è le interpreterà in modo tridimensionale per generare l'aspetto di base della

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Una volta che il computer ha generato tutti i fotogrammi intermedi, è ancora possibile ritoccare e modificare la sequenza affinché tutto sia più che perfetto. Alla fine di tutto ciò è possibile visualizzare l'intera sequenza da ogni punto di vista.

Dal computer al film

Il passo finale prima che al sequenza sia trasferita su pellicola e l'aggiunta dei colori al wireframe. Il software vi permette di colorare l'immagine in modo che la superficie abbia una specifica consistenza, lucidità, trasparenza e così via. Ciò è ottenuto disegnando una superficie bidimensionale e poi facendola avvolgere sul disegno in wireframe.
La quantità di tempo necessaria per completare una sequenza varia moltissimo. Una sigla televisiva può prendere un paio di settimane. Ma uno spot commerciale, dove la quantità di cose presenti sulla scena è davvero impressionate, può prendere da due settimane ad alcuni mesi.

Progetti futuri

DP utilizza un sistema della Silicon Graphics della Serie 4D. Questo "gira" alla mostruosa velocità di elaborazione di 20 MIPS (milioni di istruzioni per secondo) e costa intorno alle 30.000 sterline nella configurazione base. Visto che tutti i processi richiedono l'uso intensivo dei computer si potrebbe pensare che tutti gli impiegati della Digital Pictures debbano avere un sostanzioso passato di informatica. Sentiamo ancora Peter Florence "C'è una miscellanea di campi di provenienza all'interno della società. Tutti gli animatori devono avere un passato artistico e di disegno. Il tipo di gente che cerchiamo per lavorare sui disegni è avvezza alle tradizionali tecniche artistiche ed è in grado di ragionare e realizzare in 3-D. Dal momento che il software e l'hardware sono divenuti sempre più sofisticati, le capacità informatiche sono diventate sempre meno importanti e

sono necessarie doti artistiche per realizzare sequenze animate. Comunque, per quanto concerne il team di sviluppatori, la provenienza è fortemente informatica. Se un cliente desidera un effetto particolare che il programma non è in grado di generare, il team degli animatori e il team degli sviluppatori si uniscono per modificare la struttura del programma al fine di produrre quel determinato effetto.
"C'è una grossa richiesta di animazioni computerizzate, ma in passato non era possibile creare sequenze lunghe — ma oggi le cose stanno avanzando molto velocemente. Vedremo sempre più animazioni computerizzate dal momento che è diventato molto più facile costruire sequenze lunghe e complesse. I computer stanno diventando sempre più economici e il software è in grado di generare effetti sempre più complicati — questo si sta riflettendo sull'intero modo dei calcolatori. I pacchetti grafici stanno crescendo al punto che è possibile ottenere risultati molto interessanti anche con un home computer. E' possibile effettuare fantastiche animazioni su Amiga.
"Le animazioni a mano non sono certo destinate a scomparire. Ci sarà sempre un mercato per le animazioni manuali, ma con i computer è possibile fare cose che non sono possibili da fare con nessun altro mezzo e soprattutto in tempi decisamente più brevi. Ci sono cose che sono state create con un computer che non sono distinguibili da quelle vere, e questo sta diventando sempre più comune. Ma ciò non vuol dire chiaramente che il computer è l'unica direzione l'arte si svilupperà."

AMIGA 500
L.500.000*
* falso volevo solo attirare la vostra attenzione
IL CURSORE
di Negri Giancarlo
Via Campo dei Fiori,35
20026 Novate Milanese (MI)
Tel.02-3548765 Fax.02-3544283
COMMODORE POINT
CENTRO PHILIPS
IBM COMPATIBILI
ULTIMISSIME NOVITA'
HARDWARE E SOFTWARE
RICHIEDERE LISTINO
OFFERTA PER I LETTORI DI TGM
AMIGA 500 L.739.000*
AMIGA 2000 L. 1.549.000*
*offerta valida per le prime 10 telefonate

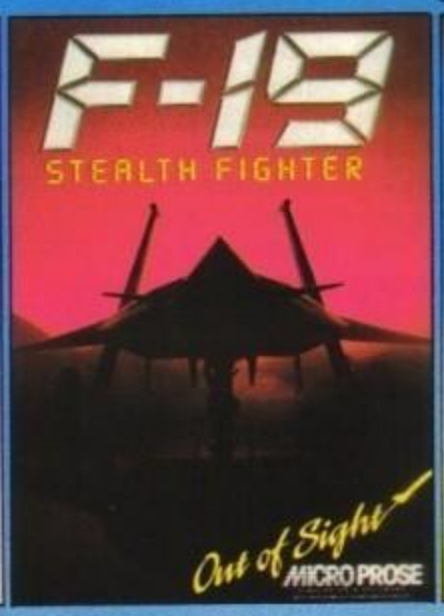
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

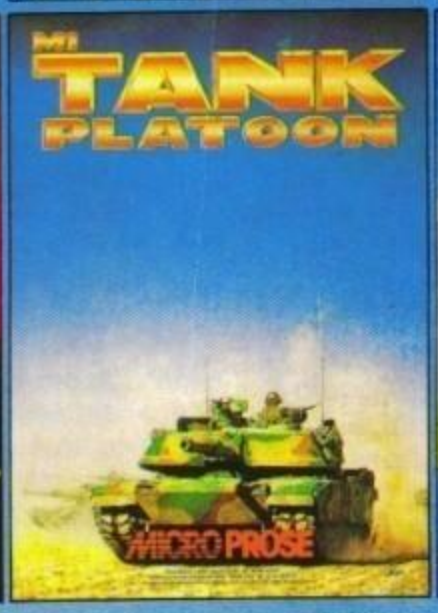
TIME CAN REALLY FLY WHEN YOU'RE WORKING LATE

Lasciati alle spalle l'ufficio questa sera. Fatti trasportare in un altro mondo. Un mondo nel quale decisione ed abilità nel dimostrarti alla testa di una battaglia determineranno la tua sopravvivenza.
E vivrai questa fantastica esperienza senza mai lasciare il tuo PC.
La grafica è così realistica che ti sentirai in ogni momento parte dell'azione.
E lo 'spessore' di gioco, insieme alla dovizia di particolari , sembreranno non potere mai mettere fine a tutte le sfide di comando firmate Microprose.

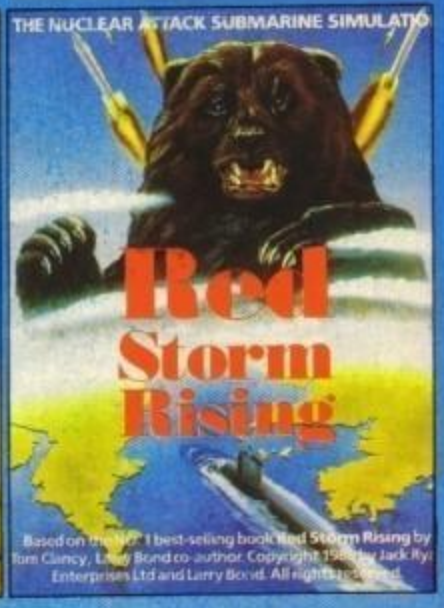
Lit. 79000



Lit. 99000



Lit. 89000



Lit. 79000

MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM MAIL

PROLOGO

Ta-ta-ta... E' incominciata la super Posta di TGM! Essendo ancora privi di un supporto musicale siete pregati di immaginarvi la sigla iniziale, o comunque, di canticchiarla, ma non preoccupatevi, ci stiamo dando da fare ed entro la fine del millennio leggerete questa rubrica sul CD di casa vostra. Nel frattempo non dobbiamo stare con il joystick in mano, ma leggere (e scrivere, naturalmente) lettere spaziali. Posso anticiparvi che questo mese abbiamo missive abbastanza "soft", proseguono i vari dossier epistolari, ne spuntano di nuovi, cala il tasso di inflazione, insomma, è una Posta che vale la pena di essere letta. Terminato il mio classico sproloquio iniziale, possiamo ora darci un taglio, e cominciare veramente.

POSTA SERIA

Cara redazione di TGM,
sono un vostro vecchio lettore (vi seguo dal primo numero), anche se questo non mi dà certo nessun particolare diritto se non quello di esprimere anche il mio punto di vista in merito alla vostra rivista. Per quanto riguarda le recensioni, non ho nulla da obbiettare, sono anzi chiare, ben scritte e raggiungono senza meno lo scopo di guidare il potenziale acquirente al prodotto che più lo soddisfi: da qualcuna di esse trapela addirittura una buona vena di stampo poetico che comunque riesce umilmente a mimetizzarsi tra le righe dell'articolo, e a cui sento di dover rendere giustizia se non altro morale nei confronti di qualche altro "poeta" che, usufruendo del suo spazio in un'altra rivista, svolazza narcisticamente tra i suoi scritti, non accorgendosi di quanto sia irritante nell'uso e abuso di certi termini riguardanti "interattività" o "simulazione". Consentitemi ora di muovere una critica (l'unica) alla Posta. A mio parere, e a quanto mi sembra di capire anche il vostro, visto che le dedicate molto spazio è una rubrica di importanza rilevante in quanto permette a voi di sondare i gusti e le tendenze dei lettori, finalizzando il tutto ad un continuo miglioramento della rivista, ma dovrebbe anche costituire per noi lettori un punto di incontro, uno scambio di esperienze costruttive, che pur non dovendo essere per forza "tedioso" o "filo-sociale", non perseveri neppure nel continuo (? VFC) pubblicare di lettere del tipo di quella di "FFS" (TGM n.17), che con il loro taglio pseudo anticonformista e con la loro sfruttatissima comicità demenziale, non riescono, almeno per quanto mi riguarda a trasmettere null'altro se non rassegnata indignazione, anche per le gratuite volgarità con cui tra l'altro sono farcite. Se questo è l'agognato traguardo raggiunto in materia "Posta", non posso non rimpiangere le passate diatribe tra Amiga-Atari (a proposito, ho un Amiga 1000) o le dispute in materia pirateria, o le competenti (sì, quattro volte NdC.) disquisizioni di un certo "Bronco's". Credetemi, non è un frustrato bacchettone che vi scrive: è un ragazzo (spero) di 33 anni, con moglie e figli e un mare di responsabilità, che pur avendo altre priorità nel quotidiano, l'amore che ha sempre avuto nell'elettronica e in tutto ciò che è parto dall'ingegno, gli ha imposto di dedicare almeno qualche ritaglio di tempo al suo ludico passatempo. Se le ragioni che vi inducono a pubblicare lettere come quella di FFS, vanno individuate in una carenza di Posta, avete tutta la mia solidarietà riguardo a un mancato premio (morale), spettante di diritto ad uno sforzo come il vostro. Vi saluto, confessandovi che mi gratificherebbe molto veder pubblicato questo mio parere, consolandomi del fatto che, per una volta, avrei rubato io del posto a quell'anonimo di cui sopra.
MAURO LA SELVA

Come vedi, Mauro, sei riuscito a rubare posto ad FFS. Evito i soliti inutili preamboli e vado subito con la risposta. La Posta di TGM non è mai stata, e non lo sarà mai, almeno finché qui ci sarà MBF, uno sterile "ufficio informazioni", a cui rivolgersi per sapere quando esce il tal gioco o quanto costa la tal periferica. La Posta non è neppure l'arena dove barbari gladiatori si scannano nel patetico tentativo di dimostrare che la propria macchina è migliore di un'altra. La Posta, ancora, non è un campionario di sfruttatissima demenzialità e di anticonformismo da supermercato, e, se leggi questa rubrica con attenzione ti sarai accorto che lettere "simili" a quelle di FFS ce ne sono ben poche. Tale lettera in particolare non è stata affatto pubblicata per carenza epistolare, tutt'altro, anzi, nel numero diciasette c'erano addirittura SEI pagine di Posta, il che conferma lo stato di salute di questa rubrica e di TGM stesso, bensì per una precisa scelta di concludere con un sorriso una puntata dove si è dibattuto di Violenza digitale, vera o presunta, importanza del background e del realismo storico nei wargames, la cosiddetta pornografia a 16 bit, e così via, insomma di prendere sul ridere e di smitizzare i videogiochi in generale, spesso sopravvalutati. Se poi a te non ha fatto ridere, non ci posso fare nulla. Ognuno si diverte come può, come direbbe Marco Auletta. Probabilmente temi di vedere un aumento incontrollabile di tali lettere, ma i tuoi timori sono infondati... La demenzialità e l'ironia, come Francesco Salvi del resto, va sorbita a piccole dosi: gli eccessi portano noia e crisi di rigetto. Ecco perché il film del cui sopra Salvi, Vogliamoci Troppo Bene, è stato stroncato dalla critica e non ha riscosso consensi nemmeno tra i fans più esagerati.. Finché si tratta del Mega Salvi Show da 12 minuti, ok, ma se vuoi fare un film di due ore, le cose cambiano.... La Posta in genere cerca di mixare il tutto, e di evitare che un argomento o un solo genere la monopolizzi. Comunque, le disquisizioni sui vari sistemi mi fanno venire il latte alle ginocchia, e a tali lettere, preferisco di gran lunga FFS! Scrivici ancora e a presto!

COME TI DIMOSTRO CHE TUTTI I GIOCHI SONO VIOLENTI

Dear TGM,
la Posta del numero 17 ha solletica-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

to il mio senso eristico. Il problema della Video-Violenza non esiste, perché NON ESISTE UN VIDEOGAME NON VIOLENTO! Non mi venite a parlare per esempio di KICK OFF (Mitico!), che ogni volta che devo falciare un avversario in pieno contropiede mi vengono i rimorsi di coscienza! Oppure di BUBBLE BOBBLE, ove migliaia di creaturine innocenti vengono torturate, seviziate, e poi digerite da quei due draghetti cattivi! (Poi, quando si gioca in due, il massimo della violenza è fregare il diamantone di turno...) E del razzismo che cosa mi dite? Non è discriminazione razziale accanirsi contro poveri alieni che vorrebbero solo farci una visitina? Secondo me SPACE INVADERS è il top dell'aparthaid, con quei mideri esserini relegati l in alto, senza neanche potersi riposare a terra! Se i nazisti sono stati messi al rogo per aver creato un videogame anti-ebreo, come esprimersi riguardo a quei poveri Vietcong trucidati in PLATOON o sui russi sistematicamente massacrati ed abbattuti in ogni simultatore di volo filoamericano? Niente ma, intesi? (Non mi riferisco a MA, ma (?!) al ma che si pu trovare in frasi tipo: la mamma mi ha detto di studiare, MA a me non va. Cosa? CHESS MASTER? Quel gioco per cannibali dove i nemici si mangiano a vicenda? Lo sapevo che avreste cacciato TETRIS, ma non avete visto come il povero lettone (no, non quello matrimoniale, VFC) viene ricacciato dentro, tra una ballata e l'altra? E se non vi basta, pensate a come ci si riduca, quando, arrivati al 23esimo quadro, si viene subissati da una slavina di pezzi che ti si incastrano da tutte le parti, proprio dove non vorresti! Il massimo della violenza! (Forse sto esagerando con gli esclamativi). E neanche i simulatori automobilistici fanno eccezione. Un mio amico ha buttato via la sua auto scosso per aver distrutto il suo simul-buggi all'entrata di una galleria. Non vado oltre sennò mi dilungherei troppo e non mi pubblichereste la mia lasciandomi a tu per tu con insoddisfatto senso di protagonismo. E anche perché è difficile persino per un eristico solipsista come me essere polemico, con il sottofondo di "Telegraph Road" dei DIRE STRAITS.
Vi amo tutti...
L'ERISTICO SOLIPSISTA

Tipica dimostrazione tarda-protagorea... Questo mette in crisi tutti i precedenti valori e le tradizioni sulle quali si fondava la nostra esistenza... Ma si sa, voi eristici, nient'altro che sofisti-estremisti, per di più solipsisti (vedere il racconto di F. Brown "Il solipsista"), siete dei veri monellacci... Ma non ci siamo persi d'animo, e dopo pochi decimi di esitazione abbiamo elaborato un'altra, stoica, socratica e anche un po' elastica, puntata de TUTTO QUELLO CHE I REDATTORI DI TGM PENSANO DELLA VIDEO-VIOLENZA E NON AVETE MAI OSATO CHIEDERE (Forse avete fatto bene...) Sempre e solo nella POSTA BREVIS, cioè fra poche righe... Leggila e medita!

Ma Non e' Finita...

Anno 2999,
Video-violenza: capitolo 267549992esimo
-Italiani!
-(boato della folla!)
-Inglesi!
-(Altro, più piccolo, boato!)
-Marocchini!
-Vù cumprà?
-No, grazie. Ehm, ehm, dicevo, siamo qui convenuti per dimostrare altresì che la violenza nei videogiochi è ormai onnipresente, e che anche nei giochi più "innocenti" e "puliti", esiste un sadismo e una perversione inaudita! E lo si va cos a dimostrare, prendendo come esempio addirittura dei programmi rilasenti a più di un secolo fa, per capire come già allora si fosse arrivati ad un così elevato grado di barbarie. Tralasciando gli shoot'em up, i picchiaduro, i simulatori di volo, la maggior parte dei tie-in e beat'em up, ecc, ove la violenza più inaudita è lampante, andiamo ad esaminare casi meno lapalissiani:
1) POPULOUS: guardate i camminatori che si ammazzano, affogano nelle paludi, e i cavalieri che bruciano gli accampamenti avversari!
2) BATTLE CHESS: brillante esempio di "Come fare a pezzi il vostro avversario in 100 modi diversi"
3) TETRIS: già citato per la crudeltà di eliminare le righe.
4) PASSING SHOT: è sorprendentemente sadico smashare la pallina a tutta forza sul muso dell'inerme avversario (e nonostante questo ottenere anche il punto per "body touch")
5) ARKANOID: ma dico, come si fa, e dico COME SI FA a prendersela con quei teneri poveri piccoli colorati mattoncini, e a volte sparargli addirittura addosso? MANIACI!
6) E infine, per ultimi, ma non meno subdoli e crudeli, BILLIARD SIMULATOR e LEADERBOARD: pensate nientepopodimeno al dolore delle particelle delle palle che si scontrano tra di loro, o sbattono contro il paletto o vengono addirittura colpite con delle mazze! E infine... BZZZ SCOURZZZ... FIZZZ...
Scusa Ameri se ti interrompo, ma la telecronaca viene interrotta per un improvviso attacco di TERMINATORS inc*********i per aver perso la parte nel loro ultimo film a causa delle proteste della folla; qualche tafferuglio in campo, rivedremo meglio l'azione al moviolone di stasera, ed ora... PUBBLICITA'!
E ora giudicate, o voi che fate tanto casino sulla video-violenza, e il più delle volte inutilmente! LA VERA VIOLENZA E IL VERO RAZZISMO (Outside it's America!) Esistono, ma sono per lo più casi limitati, e come tali vanno lasciati giustamente nel loro oblio, e non fomentati eccessivamente (come ha già detto giustamente TGM)
ANTONIO SPATRISANO

Sembra quasi che ti sia messo d'accordo con l'Eristico, tanto le vostre due lettere si assomigliano. A parte l'ironia che caratterizza questa lettera, sono contento che qualcuno abbia preso sul ridere l'ultra violenza digitale, sdrammmatizzando un fenomeno gi fin troppo gonfiato dai mass-media... Si può ridere anche su questo, senza però sfruttare una demenzialità patetica, no?

Giudizi Sballati... Scientificamente Parlando

Spett.le redazione di TGM,
vorrei esporre le mie critiche su un giudizio da voi emesso circa un anno fa. Lo so che ormai è un po' tardi per farlo, ma ho voluto aspettare il seguito recensito sul numero 16 per poter fare dei confronti. Il gioco di cui sto parlando è OPERATION WOLF. Quando uscì il suddetto gioco non possedevo ancora l'Amiga e dalla vostra recensione correlata da splendide immagini, a prima vista doveva apparire una eccellente conversione, del tutto simile al coin-op e questo non è vero perché tutti quelli che l'avranno giocato in versione home se ne saranno accorti di sicuro. Quando, dunque, acquistai l'Amiga un paio di mesi dopo, provai subito il videogame in questione e non vi dico che delusione a riguardo. Oltre infatti, alla mancanza di particolari grafici vari, OP. WOLF aveva una giocabilità terribili che nulla aveva a vedere con quella del coin-op (ricordo che per colpire un solo soldato con il mirino occorrevano un certo numero di colpi) e una grafica competente ma poco fluida e talvolta confusionaria. Poco tempo fa, invece, ho acquistato il numero 16 della rivista in cui avete recensito l'attesissimo seguito: OPERATION THUNDERBOLT. Dal principio ho avuto alcuni dubbi visto com'era venuto il primo, ma quando l'ho giocato sono rimasto senza parole. Il gioco è veramente una conversione perfetta sotto tutti i punti di vista, ma quello

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

che più mi ha colpito è il fatto che sono presenti i piccoli particolari (come il dover sparare alle serrature delle porte per far uscire gli ostaggi, ecc) e soprattutto questa volta il mirino è veramente precisissimo (finalmente basta un colpo solo per uccidere i nemici avendo una buona mira). Concludendo quindi, secondo me il giudizio dato a OPERATION WOLF (95%) è assolutamente immeritato vista la qualità del suo seguito. Ricordo che quello era un periodo di scarse conversioni da coin-op, ma, senza offesa, dovreste curare maggiormente gli apetti più importanti (vedi il famoso MANACE), anche perché, sempre nel numero 5, avete criticato una lettera dicendo che l'Amiga più in là di OPERATION WOLF e ROCKET RANGER non può andare, ne siete ancora sicuri? Spero che questa lettera venga pubblicata, o almeno di ricevere una risposta.
Distinti saluti.
GABRIELE PASQUINI (PERUGIA)

Salve, vi scrivo perché, dal mio punto di vista, avete sbagliato nel recensire 2 giochi. (Questa lettera, senza offesa, è scritta in modo veramente illeggibile. Mi sono permesso di migliorare la forma, cercando di rispettare i contenuti. Ragazzi, ma come state a italiano? VFC)
1) CHASE HQ
Non è vero che il gioco è orrendo come dite voi. Certo lo scroll non è velocissimo, anche se c'è di peggio (THUNDERBLADE e OUT RUN) e di meglio (AFTERBURNER e BATMAN, secondo schermo). La strada corre bene, senza sfarfallio e gli sprite sono ben fatti e molto simili all'originale. Certo, un confronto con l'originale è perso, ma preso come idea singola risulta essere divertente dare la caccia ogni tanto ai mercanti di morte. Certo non è un classico, ma è un gioco che gli amanti del coin-op (cioè io) troveranno un degno rivale e una buona conversione (70%). Devo anche dire che avete sbagliato a rinfacciargli BATMAN. In BATMAN il computer ha il compito di far scorrere le strisce bianche della strada e i palazzi. La strada è nera senza colori, il che è andato a vantaggio della velocità che è frenetica. Se volete la riprova in CHASE HQ lo scroll aumenta quando entrate nella galleria in cui spariscono i fondali. Direi quindi di sorridere al team di CHASE HQ, e che andrà meglio con CHASE HQ II, e non è vero che quando azionate i turbo le altre auto rallentano.
2) HARD DRIVIN'
Penso che avete sbagliato a giudicare HARD DRIVIN' perché lo avete considerato un gioco di velocità, cosa che non è.. HARD DRIVIN' è una simulazione di guida semplificata. Certo, non ci sono le frecce (ma cosa c'entrano gli indiani?) e gli incroci, e l'idea del secondo joystick è un po' troppo esagerata anche se funzionale. La conversione è secondo me buona, e la grafica si muove molto fluidamente ed è piuttosto veloce. Inoltre il successo di HARD DRIVIN' è stato decretato dal fatto che era qualcosa di nuovo. Non c'era mai stato prima un simulatore di guida con una visuale così realistica della strada. Non è il solito gioco alla OUT RUN dove il freno non si usa mai, e le marce sono solo due. In HARD DRIVIN' c'è qualcosa di più: IL REALISMO. Vi siete mai chiesti cosa si prova a scontrarsi frontalmente con un camion? Per tutti questi elogi cadono quando si parla di home computer... Per casa ci sono simulatori di auto molto più belli (THE DUEL), più veloci (STUNT CAR) e più impegnativi (VETTE). Con tutti questi posti pieni, non cè' più molto posto per HARD DRIVIN'. Va detto, per che gli amanti del coin-op troveranno una buona conversione (sseee, e i wurstel sono verdi e con due alette rosa NdMA). Inoltre una critica a voi: STUNT CAR è più veloce di HARD DRIVIN' perché il computer deve, in STUNT, far scorrere meno poligoni, e ci sono molti meno colori, e ciò va a vantaggio della giocabilità e della velocità, ed inoltre va detto che STUNT CAR è un'idea nuova. Non c'era mai stato prima un simulatore di auto pazze. E' questo è il fatto del suo successo. Per me HARD DRIVIN' merita 75-80%. Al contrario, TURBO OUT RUN è bruttissimo, il drive gira sempre, e il gioco sembra bi-dimensionale. 10%
I giochi sopra descritti li ho visti da M.M., che ha un Amiga espansa a 1 MB, tranne VETTE, di cui ho visto solo alcune foto.
NOSTRO... BORN TO BE WILD è FORZA ASCOLI
PS
Dimenticavo: in GHOULS'N GHOST si può sparare in basso con qualsiasi arma, e in ITTE KEIME FROMME DE DESERTE, provate a dormire 24 ore... Inoltre non mi è piaciuto l'articolo sull'Hard Disk dell'Amiga: quando si accende il computer non è istantaneo l'HARD DISK. Certo è più veloce del disco nel caricamento dei fail (?) ma tutti quei ZZAP! sono un po' troppo fuori posto. Perché non avete parlato del MEGAFILES?

I GIUDIZI SBALLATI rimangono sempre uno degli argomenti più dibattuti dalle riviste del settore. Di solito si risponde con la classica citazione latina DE GUSTIBUS NON EST DISPUTANDUM, ma riguardo a queste due lettere non funziona più. Questi due lettori, infatti, criticano alcune recensioni analizzando il gioco in profondità, senza limitarsi a dire "PER ME PINCO PALLINO MERITA' DUE VIRGOLA TRE DECIMI DI PUNTO IN PIU' PERCHE' E' BELLO". E quindi, a domanda precisa, risposta precisa:
1) OP. WOLF & OP. THUNDERBOLD (Risponde Simone Crosignani, l'autore delle recensioni): "Quando uscì OPERATION WOLF in sala giochi, fui subito colpito dall'accuratezza grafica e dall'azione frenetica del gioco. Un vero e proprio realismo che ha scatenato non poca indignazione da parte dei lettori. La conversione della OCEAN è riuscita a mantenere intatta tutta quella violenza, senza diminuirne minimamente il realismo e con essa anche la giocabilità, che è è perfetta: l'UZI è stato sostituito egregiamente dal mouse, assai preciso e maneggevole. La grafica è identica al coin-op, e non mancano affatto dei particolari: probabilmente, avendo il mezzo mega, non hai potuto apprezzare completamente il gioco, ma ti assicuro che è una delle conversioni più riuscite. E' stato relativamente facile quindi per la OCEAN programmare il seguito, soprattutto perché SONO STATE UTILIZZATE LE STESSE ROUTINE, quindi la parte più difficile era ormai fatta. Inoltre il seguito è praticamente uguale al predecessore, non vedo tanta differenza. A parte qualche aggiunta tipo jeep o motoscafo (e manca la schermata finale in ciascuna di queste sezioni!), il doppio contemporaneamente, e una difficoltà pazzesca, i due giochi sono uguali. Anzi, OP. THUNDERBOLT è anche meno giocabile, visto che il mirino, almeno all'inizio, non c'è. 95% per OPERATION WOLF è più che giusto... Casomai è il 97% del suo seguito che è un po' troppo... Gli stessi programmatori della Ocean hanno dichiarato che l'animazione delle sequenze in 3D non è lo stato dell'arte, per cui..."
E passiamo ora a rispondere all'autore della seconda lettera, cio BORN TO BE WILD FORZA ASCOLI (bel nome, sai?):
1) CHASE HQ:" Molto probabilmente la peggiore conversione della Ocean di tutti tempi. Il gioco è lento, lento e ancora lento: fa pietà. Non è affatto una buona conversione e 70% lo darei al massimo alla versione per PC ENGINE: è uno dei giochi meno riusciti di tale console ma batte l'Amiga di brutto, sia in velocità, sia in grafica. Se i programmatori della Ocean sono degli incompetenti che sfruttano l'Amiga al massimo al 30%, non potete poi lamentarvi con noi se poi, giustamente, li stronchiamo. Ma via, com'è possibile che i giapponesi riescano ad ottenere da un 8 bit, tale è il PC ENGINE, capolavori che sull'Amiga, invece, programmatori incom-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

petenti sprecano miseramente?!?"
2) HARD DRIVIN': (ancora Simone Crosignani) "Idem come sopra... Il gioco da bar era velocissimo, l'animazione fluida e, soprattutto, non c'erano assolutamente bug. Sull'Amy, è tutto l'opposto: lentezza da "latte alle ginocchia", come direbbe MBF, animazioni patetiche, bug pazzeschi (macchina che scompare, si riesce a passare attraverso i muri...) ed il giudizio di TGM è fin troppo buono. Non m'interessa minimamente se altre testate lo hanno definito un capolavoro: se avete gli occhi, e una minima competenza, capite che il gioco è una vera porcata e il programmatore, un perfetto beota... Si può dare di più..."

POSTA CORTIS, ehm, BREVIS

Allora, non perdiamo tempo e andiamo subito con i messaggi e i saluti... Enrico Maria saluta Gianfranca con tanto affett.. Ehm, no, ho sbagliato Posta. Allora, PAOLO GROSSO, da Genova, chiede aiuti per i seguenti giochi: BATTLETECH e STARFLIGHT. Se qualcuno avesse risolto tali giochi, è pregato di inviarci la soluzione che pubblicheremo volentieri. LUCA PERINI chiede perché su TGM non compaiono recensioni per NINTENDO: semplice! Quest'ottima console è a 8 bit, e di conseguenza il suo posto è fra gli otto bit, e quindi su ZZAP! Troverai infatti recensioni accurate che ti renderanno fiero di possedere tale macchina, tra cui SUPER MARIO BROS II e TRACK AND FIELD II. Soddisfatto? SCARONE LUCIANO è un'altro dei possessori di ATARI ST che ha risposto al referendum di BDB... Per ora siete in tre, un po' pochini, non vi pare? Grazie per i suggerimenti e per i consigli. Provvederemo. Una precisazione a proposito di IT CAME FROM THE DESERT: solo la versione americana del gioco si può installare su HARD DISK, come quella che abbiamo recensito noi di TGM... Ed ora è giunto il fatidico appuntamento con l'ormai classico dossier sui videogiochi violenti. Questo mese ascolteremo i pareri di:
PAOLO "SCHILLACI" CARDILLO (in gergo, PC): "La video-violenza è stata una delle tante esagerazioni dei mass-media, che quando si interessando di computer e videogiochi, lo fanno con totale incompetenza e stupidità. Resta comunque il fatto che, soprattutto sui più giovani e sui più impressionabili, certi giochi possono avere effetti totalmente diseducativi, come, ad esempio SAFARI GUNS, gioco patetico in cui bisogna ammazzare dei cacciatori per salvare gli animali: il massimo della demenza!"
DONATELLA ELIA (ehi, e il soprannome?!?): "Bah, non mi sembra che ce ne sia poi tanta..." — è (Alla faccia della loquacità... VFC) — "Ehi, MBF, non ho mica finito!" — (Ah, beh, allora... VFC) — "E' vero che molte software house puntano sulla violenza come fonte di sicuri guadagni, basti vedere quali sono i giochi più venduti per rendersene conto, ma, a mio parere, un videogioco non può certo scatenare nel singolo istinti omicidi o schizofrenia... Il tutto è stato un po' gonfiato..."
Paolo Cardillo ha messo in luce un aspetto forse meno evidente ma potenzialmente, più pericoloso: certi giochi possono avere un effetto molto diseducativo sui più giovani, che, non potendo appoggiarsi a valori e ideali gi à collaudati, rischiano facilmente di venir influenzati negativamente dalle immagini visive. Cos'è bene e cos'è male? Senza fare inutili allarmismi o patetiche trasmissioni pomeridiane come quella di Carlo Sartori su RAI DUE (qualcuno ha visto lo "special", special, sì, insomma, quella roba lì, sui cosiddetti "videogiochi nazisti"? No? Forse è stato meglio così) non si può ignorare la pericolosità di certi messaggi insiti in alcuni giochi. Quando si parlava di "effetti collaterali" che alcuni giochi possono provocare, non ci si riferiva al fatto che chi gioca a SPLATTER HOUSE poi va in giro a squartare la gente con la motosega, ma il fatto che, a furia di non vedere altro che sangue dappertutto (film splatter, musica heavy-metal, fumetti, e da alcuni anni, anche videogiochi) "si finisca per considerare normale il fatto che un uomo venga fatto a pezzi da una raffica di mitra" e di non essere più in grado di distinguere la follia dalla realtà, come notava intelligentemente Fabio Rossi in un articolo pubblicato mesi fa su Commodore Gazette. E' un discorso complesso, che ormai prosegue da molti mesi, segno che, appunto, non è poi banale e insulso. Volete aggiungere ancora qualcosa? Fatelo!
Proseguiamo ora con le risposte rapide. Un saluto particolare va a RUNZA VALERIO, che ha scritto una delle lettere di complimenti pi melassosa e sincera (si spera) che mi sia mai capitata di leggere... L'avrei pubblicata, ma poi mi accusano di "favoritismo"... Ah, comunque le duecentomila me le tengo! Scherzo... te le restituirò prossimamente, ah, ah, ah! A BATTIONI MASSIMO che ci chiede perché DRAGONINJA per Amiga, va in guru dopo venti secondi di gioco, con o senza espansione, non posso che darti tre risposte possibili:
1) Hai una copia pirata malfunzionante e allora mi spiace ma non ti posso aiutare...
2) Il tuo Amy è incompatibile con alcuni programmi, hai forse la versione 1.3?
3) Hai la versione originale del gioco, ma è rovinata: falla sostituire.
Se non rientri in nessuna di queste categorie (sarà difficile), non saprei cosa dirti... Prova con S. Gennaro! Ah, non è vero che i dischetti pirata rovinano la testina dell'Amiga, ma questa tua domanda è un po' sospetta, non ti pare? Concludo rispondendo a molti lettori che si sono posti questo increscioso dubbio: cosa significa VFC? Per la trecentosettantaquattresima volta: Voce da Fuori Campo, che è un NDR versione moderna... Lo so che assomiglia ad una diffusissima parolaccia: l'intento era proprio quel... Ehm , no, sto scherzando! COLONEL LUKE: le tue massime le hai copiate spudoratamente da Dylan Dog! Sei una Toshiba! E così si conclude un'altra, avvincente, apperdente, (mi sembra di essere Groucho! VFC) Posta Brevis... Ci vediamo fra un mese!

EPILOGO

Gli argomenti non mancano, quindi non cercate scuse e datevi da fare per scrivere qualcosa di intelligente per il prossimo numero. La Posta non è una "terapia di gruppo" stile "Quattro Pazzi in Libertà" e non è neppure "Segreteria DJ", ma se volete dire qualcosa su quello che vi pare, avete trovato lo spazio che fa per voi. Lasciate perdere polemiche infantili su quanti colori ha il tal computer rispetto ad un altro: sono veramente noiose... Ma per il resto, non avete limiti o costrizioni: sfogatevi! Ormai lo sapete a memoria, ma una rinfrescatina a volte fa bene. La morale del mese è "TUTTI I VERI UOMINI HANNO DEI NEMICI", di Stanley Bing. Non c'entra assolutamente nulla, ma conclude in modo originale questa Posta, e poi potete usarla come frase d'effetto nei vostri temi: garantisco io!

Technotronicamente vostro...

MBF

PS
Un ringraziamento speciale a CARLO SANTAGOSTINO, senza il quale questa Posta sarebbe miseramente perita...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Immagina...

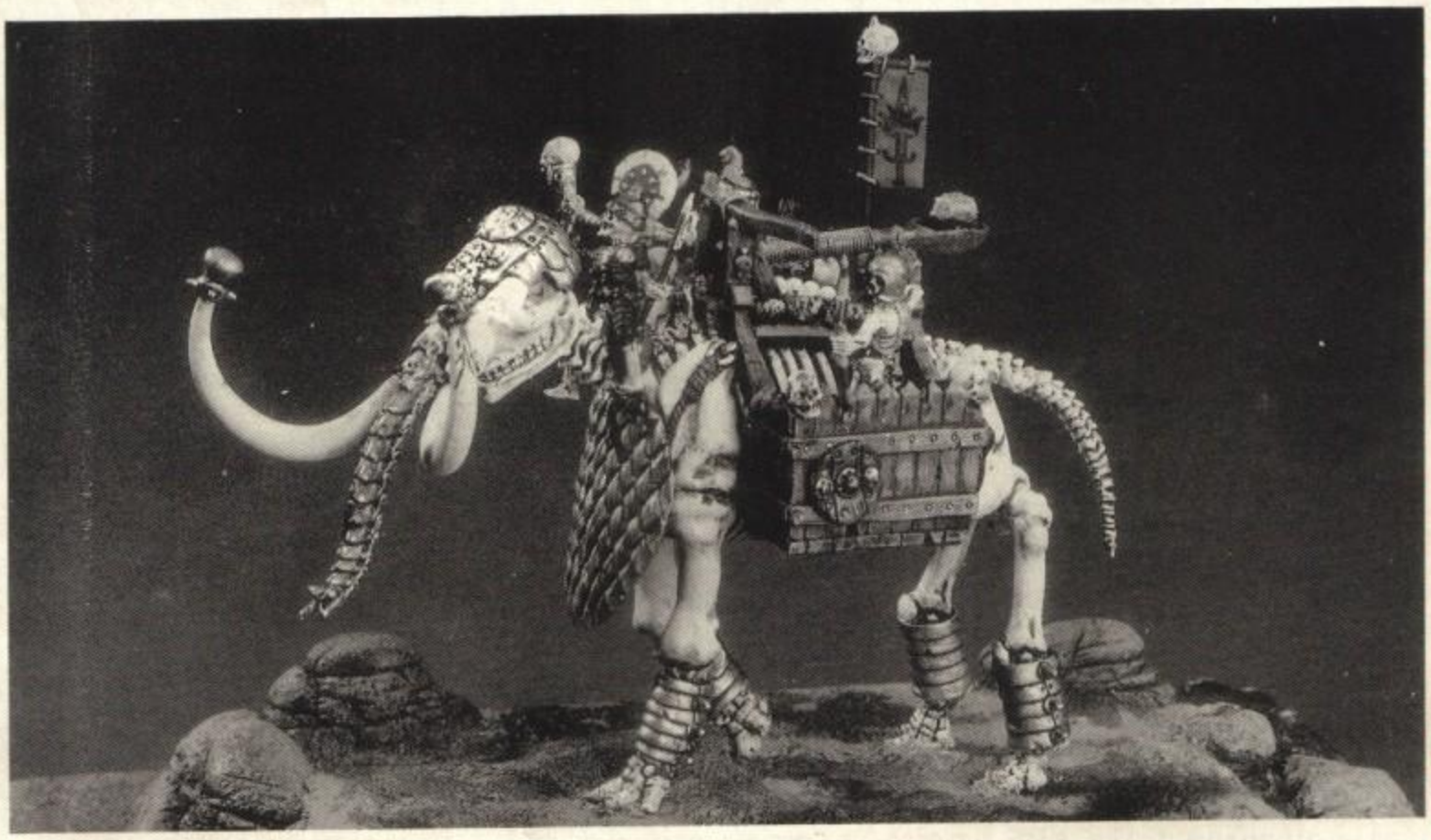
Un mondo di giochi di simulazione, di wargames, dall' Assedio di Gerusalemme (70 d.c.) ai nostri giorni.

Immagina...

Migliaia di miniature (fantasy e storiche) delle ditte più diverse, Grenadier, Ral Partha, Citadel, Marauder, RAFM, ecc.ecc..

Immagina...

Un universo di giochi di ruolo.....
Dal fantasy tradizionale alla fantascienza ed oltre.
Tutti i giochi di ruolo di cui hai sentito parlare, ma che non hai incontrato altrove.



A Firenze:
Stratagemma
Via Giusti 15 A/B
Tel. 055/2477655

A Milano:
AVALON
Via Paisiello N°4 (MM Loreto)
Tel. 02/29400410

A Modena:
Idea Giochi
Via T. Badia 16
Tel. 059/219637

Questo buono vale £ 2000!!

Ritaglia il riquadro inferiore di questa pagina ed usalo presso uno dei negozi sopracitati per ottenere uno sconto di £ 2000 su un acquisto di giochi o miniature non inferiore alle £ 20000

GM

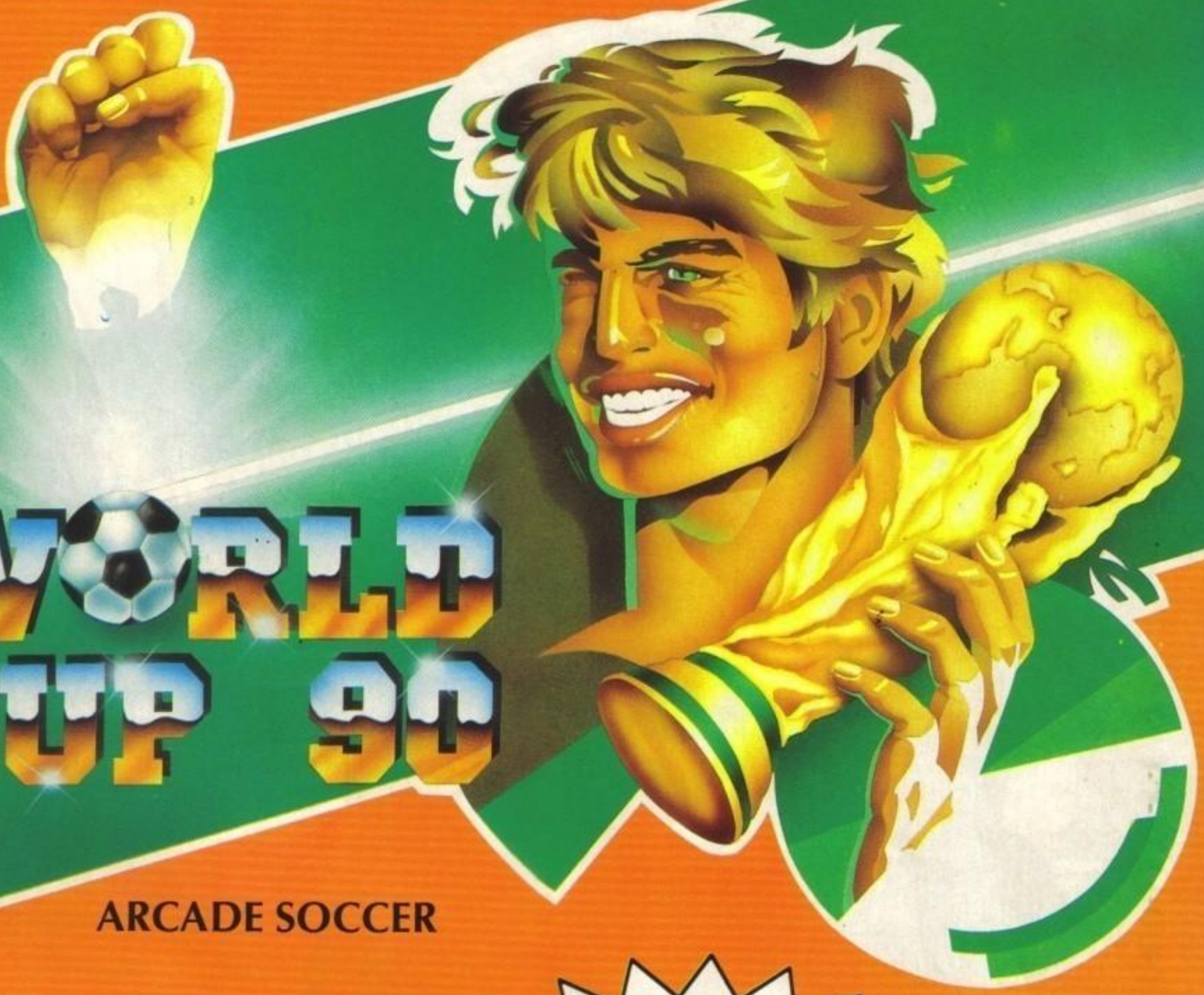
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL PRIMO CALCIO DEGLI ANNI 90

INCREDIBILE SUCCESSO !
Il 1° video-gioco ITALIANO
distribuito in EUROPA !

Edi Grafi.Co



WORLD CUP 90

ARCADE SOCCER

FINALMENTE!

Il 1° gioco del calcio che ti permette di fare veramente di TUTTO:
Colpi di testa, scivolate, rovesciate, falli, rigori (in soggettiva), sostituzioni, ecc.

- Grafica con scroll veloce e fluido.
- Più di 200 fotogrammi d'animazione per ciascun giocatore.
- Elevata velocità di gioco.
- Musica ed effetti sonori campionati su 4 canali (anche su C-64).
- Gioco da 1 a 8 giocatori.
- Differenti tattiche di gioco per ciascuna delle 24 squadre.

Inizia a vivere l'atmosfera dei mondiali giocando in «tempo reale» contro le 24 squadre antagoniste negli stadi italiani prescelti.

FANTASTICO !
La versione Amiga permette il gioco simultaneo di 4 giocatori (4 joystick) con la speciale interfaccia brevettata da GENIAS

Disponibile per:

Commodore 64
Amiga
Atari ST
Ms-Dos compatibili

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO: SOFTEL
Via A. Salinas, 51/B - 00178 ROMA
Tel. 06/7231811 Fax. 06/7231812

Genias

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SE NINTENDO NON VA IN MOTO VADO IN MOTO DA NINTENDO!

NINTENDOMANIA: PRIMA O POI CI CASCANO TUTTI... SARA' PERCHE' E' COSI' INCREDIBILMENTE DIVERTENTE, SARA' PERCHE' HA UNA SERIE NUMEROSISSIMA DI VIDEOGIOCHI SUPER-AVVINCENTI, SARA' PER LA GRAFICA DI ALTISSIMA QUALITA'... FATTO STA CHE NINTENDO HA GIA' TIRATO DENTRO MILIONI DI RAGAZZI. E VOI, COSA STATE ASPETTANDO? LA NINTENDOMANIA DILAGA: FATEVI PRENDERE!!

Nintendo

MATTEL

★ LA NINTENDOMANIA DILAGA ★

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ESCLUSIVISTA PER IL LAZIO

OMICRON ITALIA

agenzia della
LEADER DISTRIBUZIONE
nel settore videogiochi

PROFESSIONALITÀ
CORTESIA
ASSISTENZA

nel nuovo **CENTRO VENDITE ALL'INGROSSO**
solo ai negozianti

Via del Carroccio 12/14 Roma (zona p.zza Bologna)
Tel. 06/4270880 - Fax 06/4270812

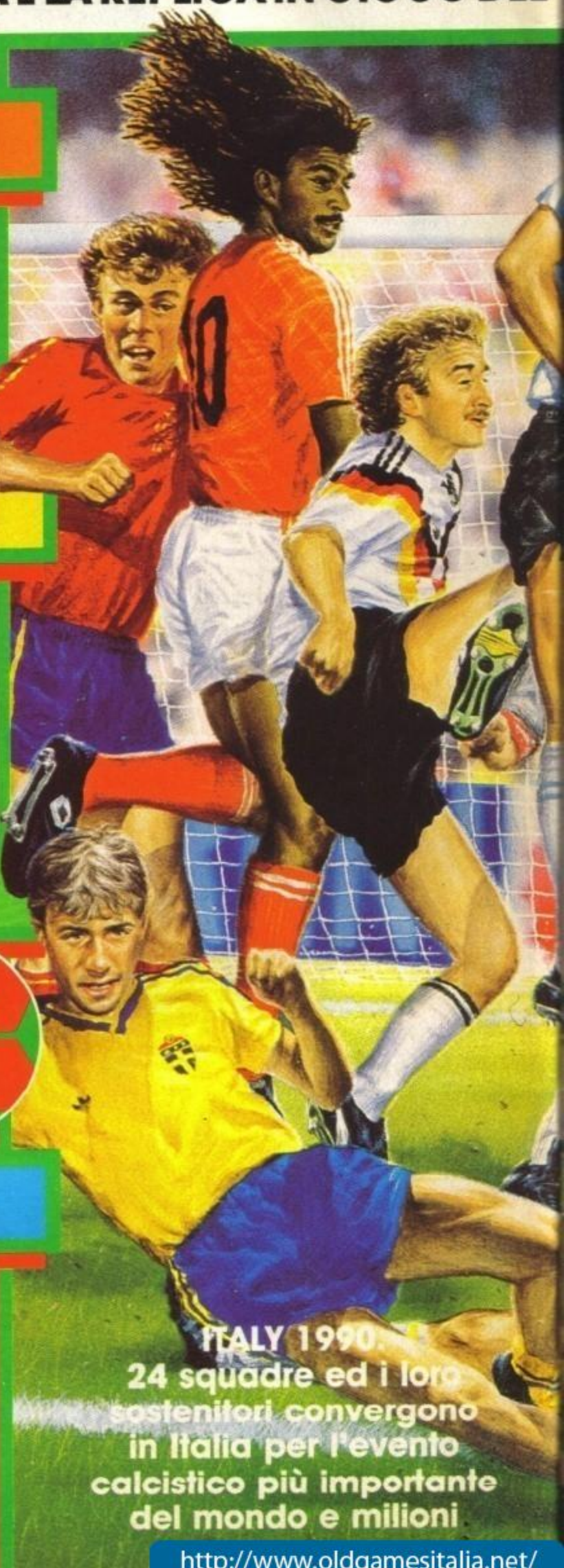
350 mq. di esposizione con vendita cash & carry di videogiochi originali, accessori per computer e videoregistrazione, Home e Personal Computer, periferiche varie.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La Coppa Del M

UNA GUIDA COMPLETA E LA REPLICA IN GIOCO DEL



ITALY 1990 E'LA TUA SFIDA!

In questa edizione limitata per l'Italia tu sei la stella del Campionato Mondiale calcistico e il successo dipendera' solamente dall'accuratezza delle tue scelte.

MANUALE COMPLETO SULLA COPPA DEL MONDO

64 pagine a colori per sapere tutto ciò che vuol sulle ...

FINALI DEI CAMPIONATI MONDIALI ITALY 1990!

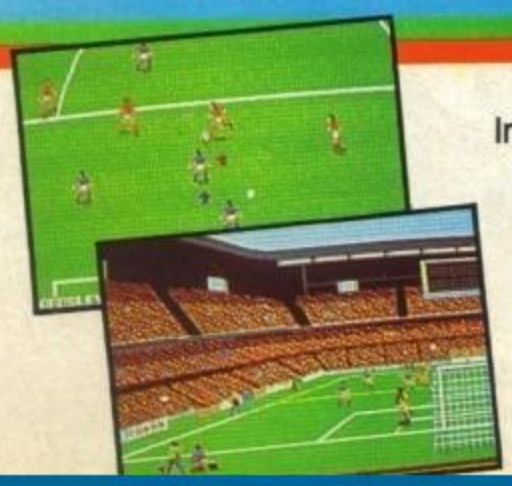
QUIZ SUI MONDIALI

Un 'opportunita' per provare la tua conoscenza in campo calcistico:

D. QUALE PORTIERE HA DEBUTTATO SUBENDO 5 GOALS, MA HA FATTO CARRIERA UGUALMENTE DIVENTANDO CAPITANO DI UNA SQUADRA MONDIALE VINCENTE?

R. ?

ACCURATA AZIONE DI GIOCO



Include:

- ***Vari livelli di abilita', velocita', forza ed aggressivita'.***
- ***Scelta delle formazioni delle varie squadre.***

ITALY 1990. 24 squadre ed i loro sostenitori convergono in Italia per l'evento calcistico più importante del mondo e milioni

© 1990 U.S. GOLD LTD. All Rights Reserved.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ondo Inizia QUI!

GRANDE EVENTO CALCISTICO MONDIALE

di spettatori vi assisteranno [illegible] televisione. Ma per te LA COPPA DEL MONDO INIZIA QUI!

GUADAGNA IL TUO POSTO NELLE FINALI

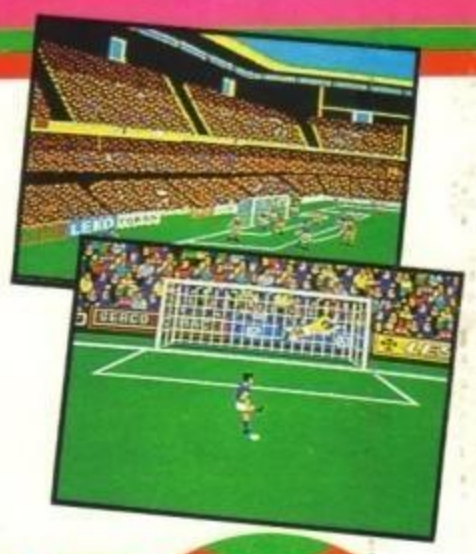
Seleziona la tua squadra ed affronta le altre per raggiungere la finalissima, giocando contro gli avversari che ti aspetteresti di affrontare nell'evento reale!

CARATTERISTICHE DI GIOCO UNICHE

Comprende:

- **Opzione Giocatore contro Giocatore.**
- **Durata variabile dell' incontro (da 2 a 45 minuti).**
- **Presentazione in stile televisivo.**
- **Arbitro con uso del 'cartellino rosso'!**

E TANTO ALTRO ANCORA.



ITALY 1990

LA COPPA DEL MONDO INIZIA QUI!

SOLO PRESSO I RIVENDITORI AUTORIZZATI SOFTCENTER

Distribuito da LEADER Distribuzione sri

C64 c/d Lit. 29,000. AMIGA Lit. 29,000. PC 5.25/3.5 Lit. 29,000.

U.S. GOLD®

U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3388

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DURANTE LA BATTAGLIA D'INGHILTERRA I PILOTI IMPARARONO A GUARDARE LA MORTE NEGLI OCCHI IN OGNI MOMENTO...

... PER QUANTO TEMPO PUOI ANCORA SOPRAVVIVERE?

ESTATE 1940,
LA BATTAGLIA D'INGHILTERRA

Una battaglia combattuta non solo da scienziati, computers o dalla tecnologia dell'era spaziale, ma soprattutto da uomini semplici. Uomini che impararono a vivere con la paura e che guardavano in faccia alla morte in ogni istante. Uomini che confidavano nell'abilità, coraggio e fede dei loro compagni per mantenersi vivi quando le proprie facoltà mentali e fisiche erano vicine al collasso. Ora hai la possibilità di rivivere questo confronto estenuante e sanguinoso grazie alla simulazione di guerra geograficamente più accurata, realisticamente più eccitante e dalle grafiche sbalorditive!

"Ricorderò sempre gli effetti disastrosi delle mie bombe perfino nei momenti culminanti delle battaglie. La fusoliera e l'abitacolo del nemico furono scoperchiati, un'enorme striscia di fuomo si sollevò dal motore del suo aereo che si incendiò precipitando verticalmente."
Ufficiale Pilota della RAF David Crook

"C'erano una dozzina di Me 109s che puntavano verso di me e circa la metà mi attaccarono con le loro mitragliatrici mettendo fuori uso il mio pannello di controllo. Mi ritrovai a precipitare verticalmente a velocità sempre maggiore. Aprii la calotta mettendo la testa fuori dalla cabina e il flusso dell'elica mi strappò violentemente fuori dall'aeroplano."
Ufficiale Pilota della RAF Stevenson

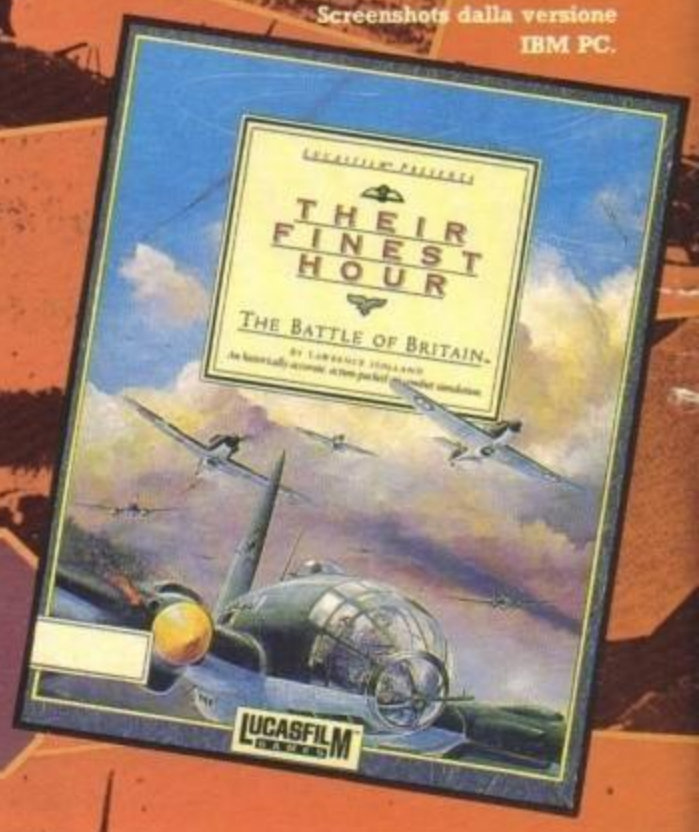
"Non c'è molto tempo per pensare durante un attacco. Dopo aver esploso una breve mitragliata, volai in picchiata sotto l'aereo del nemico a distanza ravvicinata e balenai attraverso il resto della formazione. Non avrei voluto colpire da così vicino, e chinai la testa istintivamente vedendo ali, motori, cabine e croci nere sfiorare il mio abitacolo. Avevo raggiunto una velocità pazzesca durante la mia picchiata e tentai di riacquisiare quota. Persi completamente i sensi eseguendo questo enorme looping."
Ufficiale Pilota della RAF Boggie Bodie

Screenshots dalla versione IBM PC.

Disponibile per:
IBM PC
& CBM AMIGA
SUPPLEMENTO TECNICO IN ITALIANO

U.S. GOLD

LUCASFILM GAMES



94%

"Un gioco della Battaglia d'Inghilterra in cui puoi cambiare le sorti della guerra. Una gradita nascita nel mondo delle simulazioni di volo!" ZERO HERO

ACE 933

CWG HIT!

"Una simulazione di combattimento estremamente coinvolgente e superbamente confezionata." C&V

Distribuito da LEADER Distribuzione srl

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/